

# **Games** *Disc & Mag*

**3/93**  
**DM 7,-**

**Das Spiele-Magazin plus Diskette**

## *Ultima Underworld II* **Die Rollenspiel-Sensation**

## *Dune II* **Der Strategie-Spaß**

## *Sim Life* **Die Simulation des Lebens**

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden,  
so wenden Sie sich bitte an Ihren  
Zeitschriftenhändler.  
Für den Umtausch defekter Disketten  
verwenden Sie bitte den Garantie-  
Coupon aus dem Heft und  
schicken ihn an:

**COMPUTEC Verlag**  
Reklamation PC Games 3/93  
Postfach  
8500 Nürnberg 1

**C O V E R D I S K**

## **WHALE'S VOYAGE**

Spielbare Demo-Version des  
abenteuerlichen Weltraum-  
Rollenspiels von neo







Nach einer wahren Flutwelle exquisiter Spielsoftware um den Jahreswechsel herum, plätschert es in diesen Tagen nur aus den Quellen der Softwarehäuser. Nichtsdestotrotz stehen noch einige der heißersehten, langangekündigten Knüller aus. Denn kaum ist die Zeit der lockeren Geldbörse ausgeklungen, läßt sich der Eindruck nicht vermeiden, daß Terminschiebereien erneut in Mode kommen. So verzögern sich wiederholt einige Veröffentlichungstermine. Welche Gründe hierfür ausschlaggebend sein mögen, läßt sich nur mutmaßen. Sei es aus unerwartet auftretenden, technischen Schwierigkeiten oder aus taktierendem Marketingkalkül.

Viele Leser bestimmen die Redaktion daher mit Zuschriften oder gar Telefonanrufen. Uns allerdings bleibt nichts weiter, als geduldiges Nachhaken bei den jeweiligen Firmen: So soll die Spielergemeinde ein, in den letzten Monaten schon mehrfach redaktionell mit viel Vor-schußlorbeeren bedachtes, Rollenspiel irgendwann im April "erben", die Kommandos eines Flugsimulators werden wohl noch bis in den Sommer hinein "kreiert", ganz zu schweigen von einem absehbaren Veröffentlichungstermin für einen intergalaktischen "Freibeuter". Also müssen Sie leider versuchen, Ihren Geduldsfaden noch etwas länger zu spannen.

Um so höher hüpfen dann aber das Herz, wenn eines der langgehüteten Juwelen den Schoß des Softwarehauses verläßt. In diesem Falle handelt es sich um unser Spiel des Monats, immerhin kein Geringeres als der Nachfolger eines preisgekrönten 3D-Rollenspiel-Faszinosums. Kaum ein Jahr ist seit "The Stygian Abyss" vergangen und "Labyrinth of Worlds" kann aufs Neue begeistern. Ein Beispiel, das Schule machen sollte, denn auch an Ultima Underworld II

wurde vieles in technischer Hinsicht erneuert. Es handelt sich keineswegs um den einfachen Austausch des Storybooks, wodurch man die kurze Zeitspanne zwischen der Veröffentlichung beider Teile erklären könnte.

**Mit den neuen Technik-Tips können Sie Ihr System auf die kommenden, anspruchsvollen Programme vorbereiten.**

Was also tun, während der langen Wartezeit? Vielleicht wollen Sie sich einmal unsere neue Artikelreihe unter der Rubrik Help Line zu Gemüte führen. Wir wollen auf diesen Seiten die Funktionsweise des Betriebssystems durchleuchten. Natürlich soll dies keine Loseblattsammlung werden, die zu einem neuen DOS-Handbuch führt. Anhand von Beispielen aus der Praxis, die Sie sofort und ohne Schwierigkeiten ausprobieren können, können Sie sich alles Wissenswerte aneignen, um aus Ihrem PC alles herauszuholen, was für vernünftiges Spielen nötig ist. So können Sie Ihr System in aller Ruhe auf die anspruchsvollen Spiele, die ja doch irgendwann einmal kommen müssen, vorbereiten.

Christian Müller  
Leitender Redakteur



# INHALT

## RUBRIKEN

What's up? _____	3	Inserentenverzeichnis _____	90
Inhalt _____	4	Coming up! _____	98
UProDATE - News _____	6	Impressum _____	98
Bewertungssystem _____	28		
Backflash - Comanche _____	65		
Secret Whisper - Tips & Tricks _____	68		
Komplettlösung - Alone in the Dark _____	69		
Post Script - Leserbriefе _____	72		
Help Line - Leserbriefе _____	75		
Help Line - Systemkonfigurationen _____	76		
● Coverdisk _____	88		
Garantie Coverdisk _____	88		
● Gewinnspiel Harrier Jump Jet _____	89		
Charts _____	90		
Classic Special Gewinner _____	90		

## SPIEL DES MONATS

- Ultima Underworld II - Labyrinth of Worlds 22

## REVIEWS

● Dune II _____	30
The Incredible Machine _____	34
● Sim Life _____	38
Battle Chess 4000 _____	42
Harrier AV 8B _____	44
Star Legions _____	46
WWF European Rampage Tour _____	47
Police Quest I VGA _____	48
Links 386 pro Maunea Kea Course Disk _____	49
Armour Geddon _____	50
Elysium _____	51
The Island of Dr Brain _____	52
Trolls _____	54
Alcatraz _____	55



**Die Simulations-Spezialisten aus dem Hause Maxis haben wieder einmal ein Hochglanzprodukt auf den Markt geworfen. Mit Sim Life wird nichts Geringeres als das Leben selbst, mittels der darwinschen Evolutionstheorie, simuliert. Was so reizvoll klingt, scheint aber an der Komplexität zu scheitern, vielleicht hätte man das Hauptaugenmerk nicht so sehr auf den Sinn des Lebens, als vielmehr auf den Sinn des Spielens richten sollen.**



Patriot	56
Sports Masters	58
Euro Soccer	58
Bunny Bricks	59
Contraptions	60
Aces of the Pacific WWII 1946	60
Check Check	61
Chess Genius	61

## PREVIEWS

7th Guest	94
Zool	95
Veil of Darkness	96
Darkmere	96
Realms of Darkness	97

## EDUCATION

Quarky & Quaysoo's Turbo Science	62
Putt Putt joins the parade	63
Mario is missing	64

## SPECIALS

Winter CES Las Vegas	14
Story of New World Computing	
Interview mit Firmengründer Jon van Caneghem	18
Spiele Special New World Computing	80

## PD & SHAREWARE

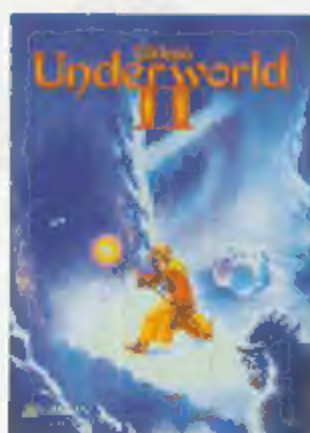
Phylox	77
Catacomb Abyss 3D	77
Star Fire	78
Xyphr	79
Pinball Magic	79

## WORKSHOP

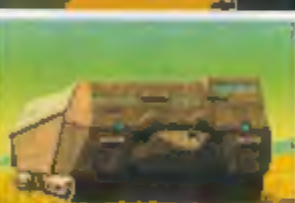
MS Flightsimulator 4.0 - Erweiterungen	84
--	----

## HARDWARE

Tragbare im Gambling-Test, Notebooks und Spiele	92
--	----



**22** Der Reigen ist eröffnet! Origin beginnt die Reihe der langerwarteten Neuerscheinungen mit einem wahren Knaller. Schöner, bunter, spielbarer und anspruchsvoller präsentiert sich der zweite Teil der Underworld-Serie.



**30** Virgin Games veröffentlicht mit dem Nachfolger des technisch eindrucksvollen, aber spielerisch lauen Duna, ein Action-Strategie-Spiel, das in Sachen Spielspaß und Spannung Seinesgleichen sucht.



**Original Avirex-Lederjacke zu gewinnen!**



**89** Microprose und PC Games verlosen! Das Prachtstück eines jeden Piloten in Leder und neun Harrier Jump Jet Programme können Sie bei unserem Gewinnspiel einheimsen.



Von Thorsten Szameitat

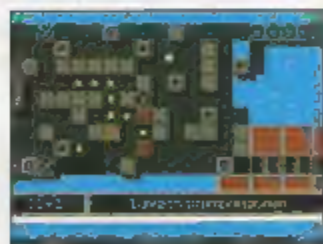
# UPDATE

und Christian Müller



## OXYD - In eigener Sache

Leider ist uns bei der letzten Ausgabe der PC Games ein Mißgeschick passiert. Die Coverdiskette weist in einem Teil der ausgelieferten Auflage Kopierfehler auf. Allen Lesern, die dadurch nicht in den Genuß der zehn OXYD-Levels kommen konnten bieten wir natürlich Ersatz an. Dazu senden Sie bitte den ausgefüllten originalen Garantie-Coupon von Seite 92 der Ausgabe 2/93 an folgende Adresse: Computec Verlag -Reklamation PC Games- Postfach 8500 Nürnberg 1. Sie werden dann von unserem Leserservice umgehend eine Ersatzdiskette erhalten.



XXX

## In eigener Sache 2

Der in der letzten Ausgabe vorgestellte Screen Saver "Star Trek" kostet nun doch DM 99,- und ist über die Hotline-Nummer 0 130 - 86 99 22 direkt zu beziehen. Die Lieferung erfolgt dann erfreulich schnell innerhalb von nur drei Tagen.

## Fatty Bears Birthday Surprise

Adventures für die Kleinen scheinen auf dem Vormarsch zu sein und groß in Mode zu kommen. Zumindest versucht man so neue Zielgruppen aufzutun und sich die potentiellen Käufer von morgen schon im zarten Kindesalter zu erschließen. Neben den in dieser Ausgabe unter der Rubrik "Education" vorgestellten schon erhältlichen Titeln, kündigt Homungous Entertainment aus den USA ein weiteres Kinderspielzeug an. Im Mittelpunkt des Geschehens steht ein kleiner klopsiger Teddybär, der so einiges auf seinen Streifzügen erlebt. Mit Sprachausgabe, SoundFX, Musik und 256 Farben zeigt sich "Fatty Bear" von seiner besten Seite. Laut Hersteller ist das Adventure mit logischen Rätseln für Kinder von drei bis acht Jahren gedacht und soll in diesen Tagen erscheinen. Eine CD-ROM-Version ist in Vorbereitung.





# ELISABETH I.

## Elisabeth I

Die Firma Ascan aus Gütersloh möchte an den großen Erfolg von Patrizier anknüpfen. Mit Elisabeth I wird uns wieder eine strategische Wirtschaftssimulation in Aussicht gestellt. Im elisabethanischen Zeitalter sollen Sie als Schiffseigner den Einfluß der englischen Krone mehren. Vor allen Dingen gilt es, die erstarkten spanischen Handelsflotten in Schach zu halten. Dann werden Sie in Elisabeths Gunst an erster Stelle stehen. Das auf dem neuesten technischen Stand befindliche Programm soll noch im Laufe dieses Jahres fertiggestellt werden.

XXX

## International Rugby Challenge

Was über verschiedene Teiche hinweg, sei es in England oder Australien, schon längst ein Teil der Volkssportarten geworden ist, fristet bei uns immer noch ein Mauerblümchendasein. Dem zum Trotz versucht Danmark mit einem neuen Spiel diese schweiß- und blutergußtreibende Sportart hierzulande an den Spieler zu bringen. Die spieltechnischen Voraussetzungen hierfür sind jedenfalls gegeben. VGA Grafik, Sound aus der Karte und ein eingebauter Videorecorder versprechen neben einer Vielzahl von Teams und Turnieren einiges.

XXX

## Top Shots on CD Vol. 1

Softgold holt aus und veröffentlicht unter seinem Budget Label Top Shots gleich 15 Klassiker auf einer CD. Darunter befinden sich so klangvolle Namen wie Masterblazer, M.U.D.S., Oil Imperium und Rock'n Roll. Weitere Siliziumscheiben mit sammelswerten Werken sollen folgen.



It's  
PLAY TIME...



Multiformat  
Magazine

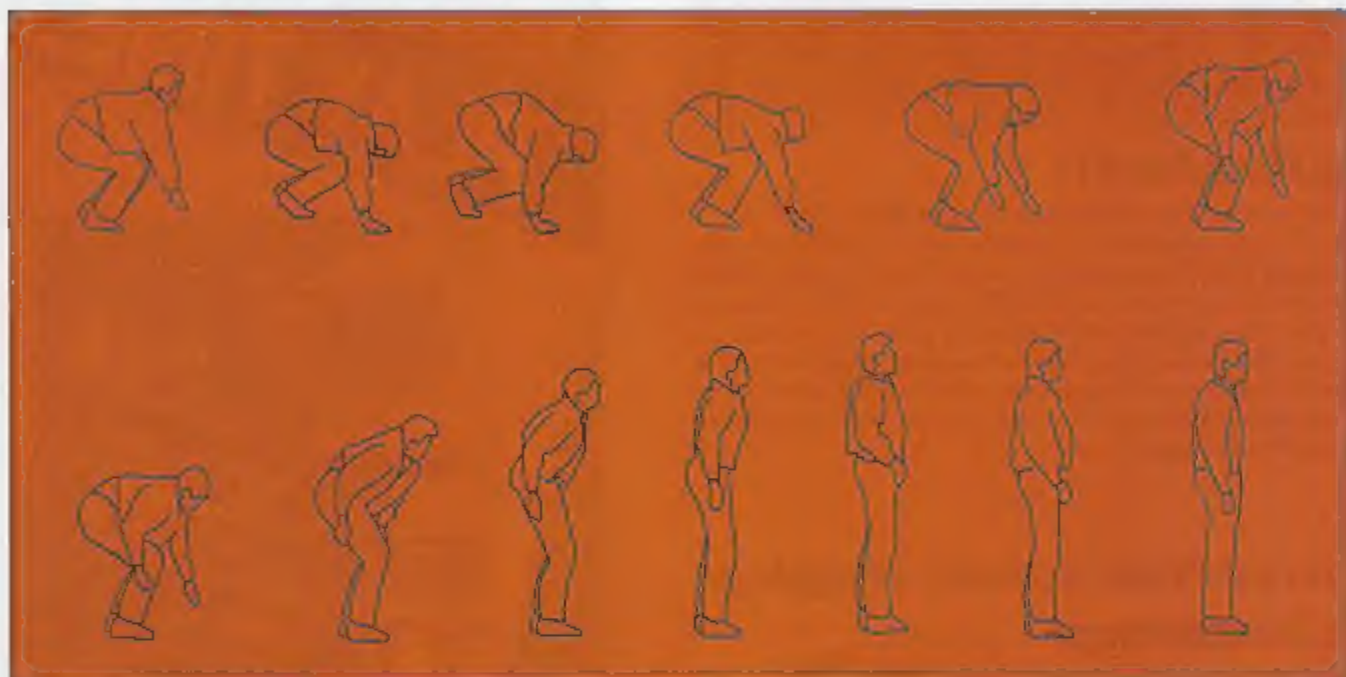
Spitzen  
Tips & Tricks

Mega-Poster

Ausgabe 03/92 am 10. Februar  
wieder **NEU** im Zeitschriftenhandel  
für nur DM

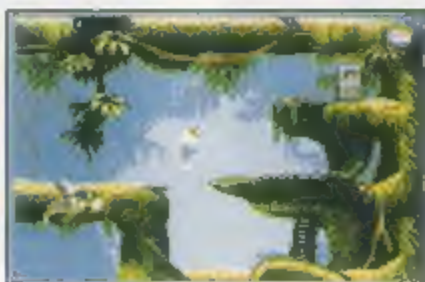
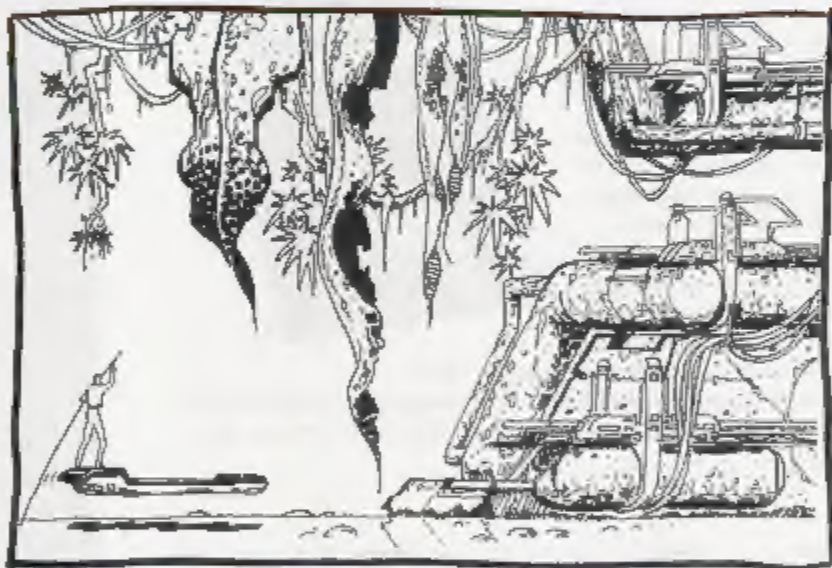
**4,90**





## Flashback

Erinnern Sie sich noch an das faszinierende Action Adventure Another World? Delphine Software und US Gold versprechen nun mit Flashback eine Fortsetzung des Animationsknüllers. Über eine spezielle Animationstechnik, das sog. Rotoscoping, das zuerst in Film- und Trickstudios Verwendung fand, werden erstaunlich weiche und realistische Bewegungen der Spielfiguren erreicht. Der Aufwand hier für 1st enorm. Schauspieler werden bei allen möglichen Aktionen gefilmt und die Ergebnisse anschließend überarbeitet. Zum anderen liegt die Zahl der Einzelbilder, die für eine Animation in Flashback verwendet werden, dreimal so hoch wie bei einem herkömmlichen Zeichentrickfilm. Zusammen mit den faszinierenden Hintergrundgrafiken versteht es US Gold wieder einmal eine tolle Atmosphäre und hervorragendes Gameplay zu demonstrieren.

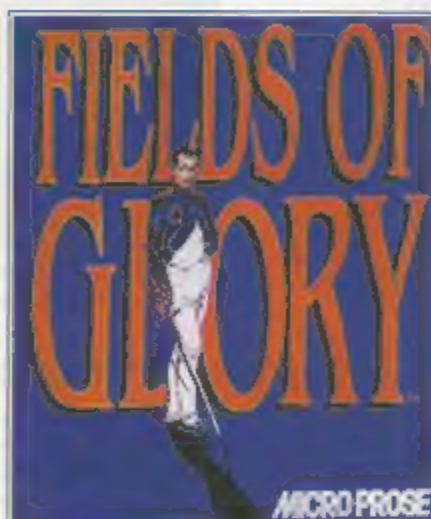




## Neues von Microprose

Historisch genau recherchiert soll das neue Action-Strategie-Spiel **Fields of Glory** die kriegerische Zeit Napoleons und Frankreichs Weg nach Waterloo zum Inhalt haben. Zur Wahl gestellt werden die Truppen Napoleons, die britische oder preussische Armee. Auffällig ist dabei die detailgenaue Umsetzung der Schlachtfeld-Szenen, hier werden keine militärischen Symbole hin- und hergezogen, nein, schön akkurat in militärischer Ordnung flitzen kleine Sprites, Zinnsoldaten gleich, über die Lande. VGA Grafik und Soundkartenunterstützung, sowie eine Modemoption könnten **Fields of Glory** in Bälde zu einem neuen historischen Strategieerlebnis machen.

Eine Flugsimulation, die das Geschehen der Lufte auf den Punkt bringt, steht uns mit **Dogfight** ins Haus. Hier wird es keine langatmigen, komplizierten Missionen mit strafes runs, primary und secondary targets geben. Der Schwerpunkt liegt, wie aus dem Titel Microprose' neuester Flugsimulation unschwer ersichtlich ist, auf dem Duell Pilot gegen Pilot, Maschine gegen Maschine. Der besondere Clou dabei ist die Möglichkeit, Flugzeuge aus den verschiedensten Epochen gegeneinander antreten zu lassen. Und man sollte nicht vorschnell mutmaßen, daß ein moderner Kampfhjet nicht mit einem guten, alten Doppeldecker in Verlegenheit zu bringen ist. Mit hohen Anforderungen an die Hardware und technisch auf der Höhe der Zeit erwarten wir **Dogfight** etwa Mitte April.



In einem von Umwälzungen geprägten Europa begeben Sie sich auf Bonapartes Spuren.



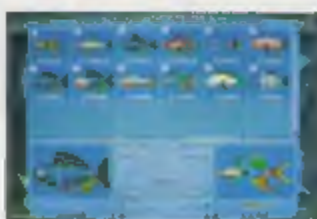
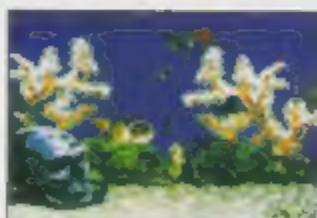
Mit **Dogfight** erhält das geflügelte Wort vom "Duell der Lufte" seine wahre Bedeutung.



XXX

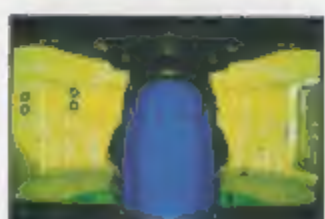
## El-Fish

Mehr ein Computer-Phänomen als ein Computer-Spiel verspricht uns **Mindscope** mit einem Zierfisch-Simulator. Das von einem 15-köpfigen Team in Moskau entwickelte Programm basiert auf den genauen genetischen Codes existierender Aquarienbewohner. Der Sinn des Projekts ist es, absolut neue Fischarten zu erschaffen und zu pflegen, also doch mehr als nur ein Bildschirmschoner. Allerdings hat sich schon Maxis' **SimLife** mit ähnlichem Ansinnen etwas übernommen.



## Captive 2

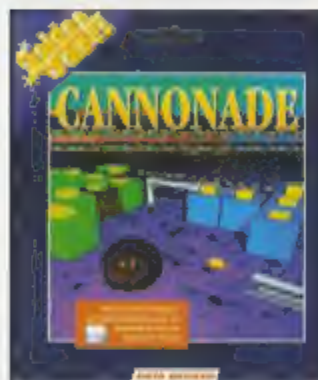
1990 heimste **Mindscope** für den ersten Teil einige Preise als bestes Rollenspiel ein. Nun soll nach im März die Veröffentlichung des Nachfolgers anstehen. Technisch natürlich auf die Höhe der Zeit gebracht, will uns **Captive 2** in die Cybervault des 29. Jahrhunderts entführen. Inmitten riesiger, futuristischer Städte stehen dem Spieler wiederum vier Droiden zur Verfügung, um dem mörderischen Konzern "BioCorp" das Handwerk zu legen.



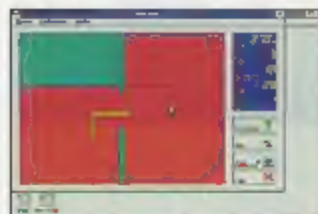


## Golden Games

Data Becker schickt viermal neue Spielsoftware ins Rennen um die Kaufhausregale. Mit "Banania" und "Mamba" können sich Windows-Besitzer Geschicklichkeitsspaß auf die Benutzeroberfläche holen. Die "Knobekiste" beinhaltet vier Denkspiele und "Cannonade" brilliert mit VGA-Grafik und Soundkartenunterstützung. Jedes Paket zum Preis von DM 39,80 bei Ihrem Kaufmann.



**Data Beckers vielseitiges Angebot wird um vier weitere Titel erweitert.**



**Tim Chaney, Marketing Director bei Virgin Games, und Dino Dini, der Kick Off Erfinder.**

## Dino Dini zu Virgin Games

Der Mann mit dem lustigen Namen stammt nicht aus einer Folge der Flintstones. Vielmehr ist er allen fußballbegeisterten Computerspielern durch seine Programmierkünste bekannt. Zeichnet er doch verantwortlich für eines der vielbeachteten Fußballspiele: Kick Off 2.

Virgin Games sicherte sich nun dieses Talent und will unter seiner Federführung bis zum Ende des Jahres ein neues Knüllerspiel produzieren: GOAL! Daß es sich nicht um Kick Off 3 handelt, liegt daran, daß die Rechte an diesem Titel noch bei Dinos früherem Arbeitgeber, der Firma Anco, liegen. Doch in London ist man sich sicher, auch mit GOAL! an die Kick Off-Erfolge anknüpfen zu können.

## Mansell unterzeichnet bei Logic 3



Nach monatelangen Verhandlungen gelang es Logic 3 einen der besten Rennfahrer für sich zu gewinnen, den amtierenden Formel Eins Weltmeister Nigel Mansell. Mit seinem Namen wird der flotte Brite für ein neuartiges Eingabemedium, das "Freewheel" werben. Ashvin Patel, Managing Director bei Logic 3, kommentierte diesen Deal enthusiastisch: "Wir sind natürlich über die Aussicht, Nigel im Team zu haben, sehr erfreut. Zu diesem Zeitpunkt hätte es nicht besser kommen können. Wir planen für dieses Jahr mit unseren Produkten eine Offensive auf den amerikanischen Markt und zur selben Zeit wird Nigel dort bei den Indy Cart Series starten. Einen besseren Start können wir uns nicht wünschen. Wir wünschen ihm viel Glück!" Währenddessen wurde Nigel zuletzt bei einer geheimen Testfahrt mit dem neuen Freewheel gesehen.

## Las Vegas

In der hektischen, aber anscheinend auch durchaus produktiven Atmosphäre der Winter CES in Las Vegas kam es an den Tag. Das Softwarehaus Interplay, hierzu-lande hauptsächlich bekannt durch Star Trek 25th Anniversary, die Battlechess- oder Castles-Serie, hat mit Bomico einen neuen deutschen Distributor für seine Computertitel gefunden. Interplays Konsolenspiele werden schon längere Zeit über die Bomico-Schwester Laguna vertrieben.



**Interplay** **BOMICO**







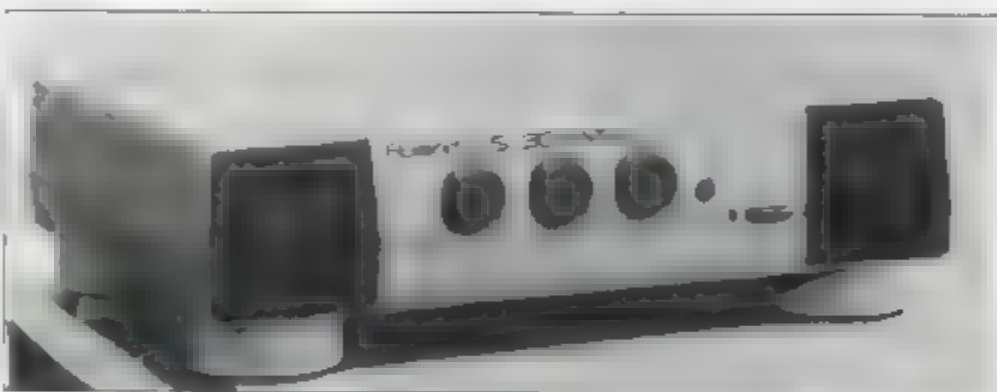
## Roland's on the run...

Roland USA erweitert seine schon jetzt sehr erfolgreiche Produktpalette um drei weitere Aktiv-Lautsprecher. Für verschiedene Preisgruppen gedacht, verfügen diese neuen Systeme über eine hohe Klangtreue und Leistung. Roland Lautsprechersysteme sind für DOS- wie Macintosh-Systeme gleichermaßen geeignet.

Der MA-20 Micro Monitor ist speziell für Soundanwendungen auf dem Computer entwickelt worden. Mit 15 Watt Ausgangsleistung pro Kanal ist der MA-20 einer der leistungsstärksten von Rolands Monitorboxen. Ein Zwei-Wege-Coaxial Lautsprecher in einem Bass Reflex-Gehäuse prädestiniert den MA-20 für den High-End Computer-Musiker.

Der MA-7 Stereo Micro Monitor besteht aus einem Paar Lautsprecher-Einheiten, die leicht für einen optimalen Stereoklang platziert werden können. Den MA-7 zeichnet ein schmales, platzsparendes Design aus, das ein Einpassen auch in den kleinsten Ecken ermöglicht. Das magnetisch abgeschirmte Lautsprecherpaar ist mit zwei Stereoeingängen, einem Mikrophoneingang sowie zwei separaten Lautstärkereglern ausgestattet.

Zuletzt reiht sich der neue CS-30 Stereo Micro Monitor in die neue Produktlinie ein. Wie sein Vorgänger der CS-10 liefert sein horizontales Design beste Soundqualität, ohne den Ordnungssinn zu stören oder den sowieso meist knappen Platz auf dem Schreibtisch zu verschwenden. Den CS-30 stellen Sie einfach unter den Monitor.



XXX

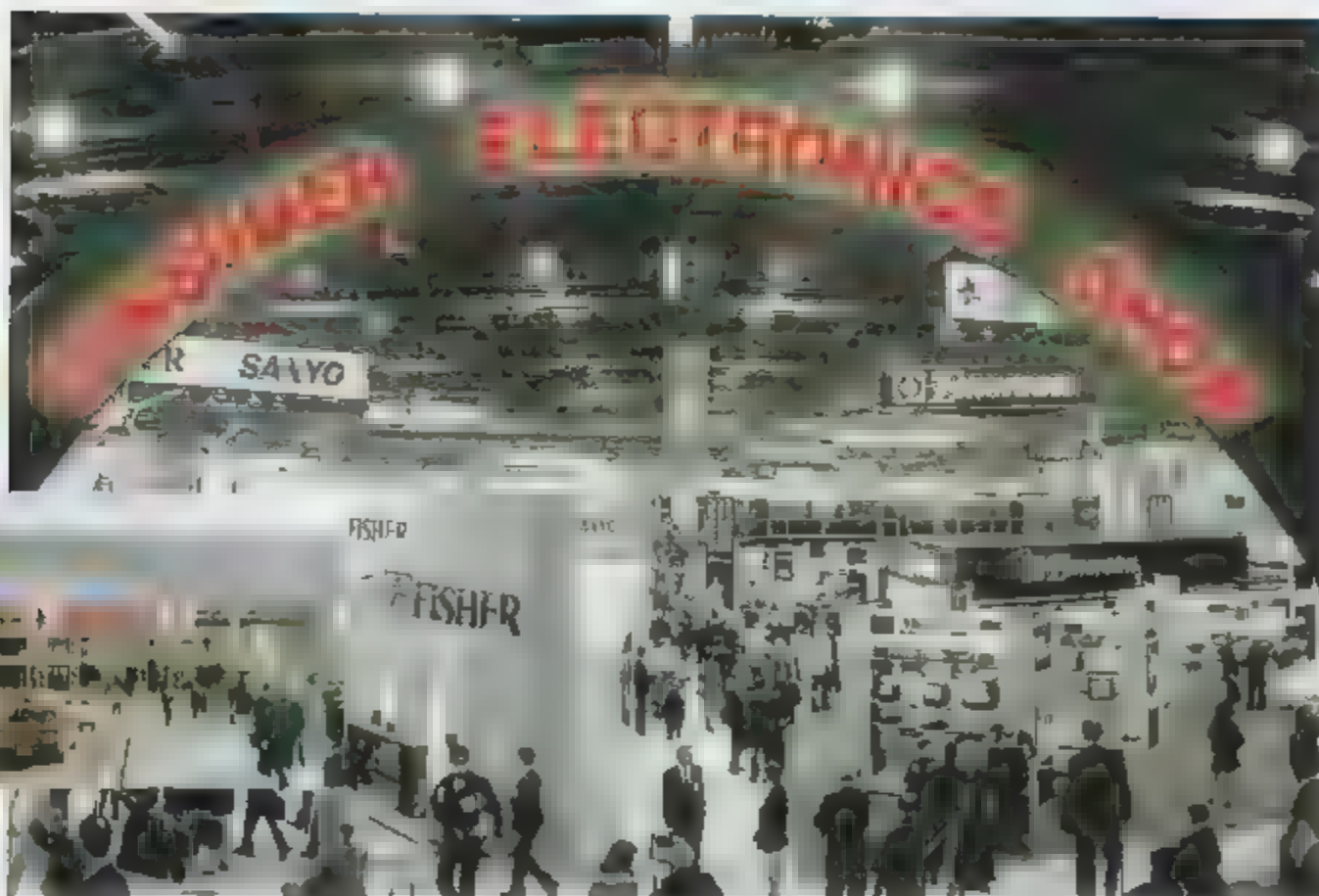


## Sound Blaster 16 ASP

Nach einigen Gerangeln um Namens- und Produktrechte zwischen Creative Labs USA und CPS Deutschland, gehen die Amerikaner nun ganz aggressiv in den Markt. Jüngster Knüller aus den kreativen Laboren ist das neue Spitzenmodell Sound Blaster 16 ASP. Er könnte zum ersten Standard-Modell der neuen Multimediawelt werden, kommt hier doch erstmals die 16Bit-Verarbeitung in einer "populären" Soundkarte zur Anwendung.







Winter CES Las Vegas

# *Showtime für Computer und Spieler*

Zweimal im Jahr laden die Vereinigten Staaten zur Consumer Electronics Show ein. Im wechselseitigen Rhythmus kommen dabei Las Vegas und Chicago als Veranstaltungsplätze zum Zuge, wobei der Eröffnungsreigen jedes Jahr im Januar in Las Vegas getanzt wird. Während die Stadt der Glückssitter mit den größeren äußeren Reizen aufzuwarten weiß, gibt es im vom Vorweihnachtsgeschäft geprägten Chicago meist die interessanteren Neuheiten aus allen Bereichen der Unterhaltungselektronik. Ob sich diese Einteilung auch 1993 uneingeschränkt vornehmen lassen wird, wollen wir anhand der ersten Messeotappe dieses Jahres in Las Vegas prüfen.

von Thorsten Szameitat ■



**D**abei kann es allerdings nicht unsere Aufgabe sein, für alle Bereiche der ausgestellten Unterhaltungselektronik ein Resümee zu ziehen. Sinnigerweise wollen wir uns hier auf den Bereich der Computerspiele beschränken, auch wenn es bei den Anbietern von Mobilfunkgeräten und TV-Stationen auch jede Menge Berichtenswertes gab. Hier nur ein Beispiel: Virtual Vision Sport, eine neue Kombination aus Brille und TV-Gerät. Im unteren linken Bereich des Sichtfeldes wird ein beliebiges TV-Programm eingeblendet. So ist es möglich, seine Umwelt wahrzunehmen und gleichzeitig mobil in Sachen Fernsehen zu sein. Die entsprechende Empfangseinheit wird dabei am Gürtel befestigt. Auf diese Weise entgeht einem aber auch wirklich gar nichts mehr



Doch wenden wir uns lieber den Computerspielen zu, die uns es gleich vorwegzusagen, nicht über den Schatten der Konsolenspiele springen konnten. Zu mächtig und allgegenwärtig war die Präsenz von Sega, Nintendo und ihrer Schar von Lizenznehmern. Und dennoch fand sich ausreichend Berichtenswertes in Halle 6. Beginnen wir unsere Entdeckungstour im Hause

### Spirit of Discovery,

die mit "Beat the House" den Nerv der Las Vegas-Süchtigen getroffen haben. Wieder zuhause in den eigenen vier handelsüblich beleuchteten Wänden kann man sich noch einmal den Lichterglanz der ungezählten Glühbirnen auf den Monitor zaubern. Roulette, Black Jack, Poker, Craps und

Einarmige Banditen lassen die Erinnerungen erneut in einem aufkeimen



Wer glaubt, seine Körperfunktionen nicht mehr so richtig unter Kontrolle zu haben, der kann sich mit "Body Illustrated" einen schnellen Überblick über sein humanoides Dasein verschaffen. Wenn dann alles wieder im Einklang ist, läßt sich zum Ausklang mit "Draft and Print" schon heute an den Architekturen von morgen arbeiten. Technische Zeichnungen lassen sich so mühelos erstellen. Auch ohne Lineal und Zirkel. Weniger real, dafür um so absurder gestalten sich die Neuheiten von

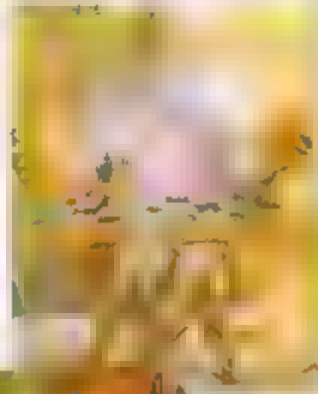
### Merit Software.

"Kronolog" dürfte weder in den USA, noch in Deutschland ein Selbstläufer werden. Mit dem Unterhalt "The Nazi Paradox", so zumindestens in der derzeitigen Version, werden auf der einen Seite die Amerikaner verstandesmäßig wenig anfangen können, noch werden die Deutschen sonderlich begeistert sein, im Jahre 2020 die Weltregentschaft der Nazis auf dem Bildschirm miterleben zu müssen. Ganz abgesehen von den technischen Unzulänglichkeiten, dürfte dies nicht das Ei des Columbus sein. Vergleichsweise tyrannisch und ebenso fiktiv ist das Syndikat in "Maelstrom", welches es zu bekämpfen gilt. Allerdings befindet sich hier die Technik der Darstellung schon wieder auf dem Weg der Besserung.

Keine Fiktion sondern beinahe Realität ist die strategische Simulation "Tom Landry-Football", die selbst aus Europäern Football-Experten macht. Und wo wir schon beim Thema Strategie sind:

### Spectrum Holobyte

präsentierte die bisher eindrucksvollste Variante des Spiels der Könige "Chess Meister 5 Billion", eine Persiflage auf alle vorangegangenen Chess-Meister und ein Muß für die Sammlung der großen Computer-Schach-Fan-Gemeinde. Grafik-Schmonkeri am laufenden Band fördern zwar nicht unbedingt den konzentrierten Spielfluß, doch für jeden, der auch dieses Spiel mit der nötigen Portion gesunden Menschenverstandes betrachtet, ist dies ein Spaß erster Klasse



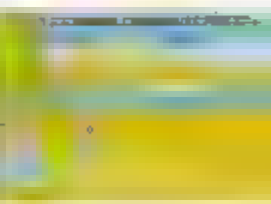
Den teils schwarzen Humor hat man sich übrigens bei den Machern der "National Lampoons", einer Mischung aus Mod und Monty Python, entzogen. In Kooperation mit einem neuen Distributor, ansässiger in Keisterbach, wagt sich

### Interplay

mit einer ganzen Reihe neuer Produkte auf den deutschen Markt. "Bottle Chess 4000" bläst dabei in das selbe Horn, wie die zuvor erwähnte Schachsimulation, bedient sich allerdings einer Reihe Außerirdischer mit Teleskopantennenohren als Figurensatz. Und mit "Classic 5" erhält der vereinsamte Computerzocker von Schach bis Backgammon die populärsten Brettspiele für sich und seine Rechenmaschine. "Solitaire for Windows" bietet zwölf verschiedene Solitär-Varianten und begründet die Gier nach mehr. Die Gier ist gut, so auch der verheißungsvolle Untertitel der Warentermin-Simulation "Rags to Riches The Greed is Good" Wall Street Wizard anno 1993. Noch einmal spielen und noch einmal der Geist von Las Vegas. Die Masque Publishing Programme "Blackjack", "Chess Net" und "Video Packer" schwimmen sicherlich auf der Vegas-Welle, doch hätte es eine Compilation sicherlich auch getan. In der Extra-Lounge von

### Konami

im Flamingo-Hilton gab es neben ausgezeichnetem Essen auch reihenweise Software für die langen Testfinger. Zu allererst bekam man die verschiedenen Hotzer für "Wilson's Pro Staff Golf" in die Hand, bevor man in die engen Schalensitze der Stock-Cars von "Nascar Challenge" schlüpfte um von Daytona bis Atlanta seine Runden zu drehen. Ebenfalls vorgestellt wurden die langerwarteten Highlights "Batman Returns" und "Elite 2". Und wo wir gerade von Comic-Heiden sprechen sei noch gesagt daß

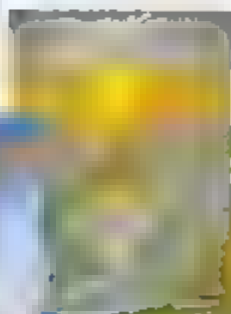
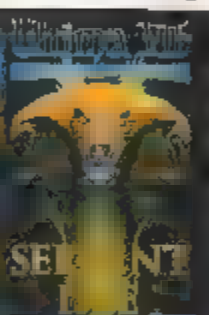


unter dem Konami Label auch das neueste Produkt von Hero Software herauskommen wird: "Champions", nach dem gleichnamigen Comic-Band. Ebenfalls in Kooperation mit einem bekannten Comic-Verlag, begab sich

**Us Gold,** die mit "Flashback" von Delphine Software für Aufsehen sorgten. Tolle Animationen begleiten dieses Action-Jump'n-Run-Spektakel und der besagte Partner bei diesem Projekt sind die Marvel Comics, von denen sich auch jeweils ein Band in der Verpackung befindet.

## Origin

gehörte sicherlich zu den mit den größten Vorschubförberern bedachten Softwarehäusern, versprochen man sich doch hier letzte Informationen zu "Ultima Underworld 2-Labyrinth of



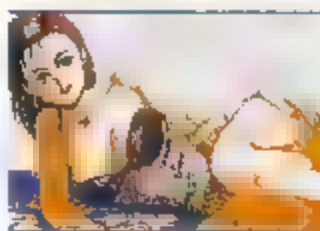
Worlds". Und in der Tat, die Erwartungen werden

wiedereinander übertraffen, ebenso wie in "Ultima VII-Port 2-Serpent Isle". Wenig Neues außer der Demo-Version, gab es vom längst überfälligen "Strike Commander". Dennoch: Mehr als nur beeindruckend.

Weniger durch Spielwitz als durch provokativ sexistische Bilder wußte

## Megatech

die Blicke auf sich zu ziehen. Im "Cobra Mission" an der Bundes-Prüfstelle vorbeizulenken sind wohl noch reihenwei-



se Entschärfungen von Nöten.

Anders bei den Programmen von

## Lucas Arts,

die in einer der zahlreichen Kabinen vorgestellt wurden. Abgesehen von der unromantischen Enge konnte man sich hier vorab schon einmal an den aktuellen Versionen von "Maniac Mansion 2-Day of the Tentacle", dem verheißungsvollen "X-Wing" und dem noch verheißungsvolleren "Star Wars 3D-Rebel Assault" für CD-Rom-Laufwerke informieren. Neues auch bei



## Maxis,

die mit "El-Fish" die Herzen der Hobby-Hain-Meerestbiologen höher und schneller schlagen lassen, den bühnenhaften Unternehmergeist mit "Sim-Farm" auf die Probe stellen und mit "Rome, Pathway to Power" das Tellerwäschemärchen ins alte Rom verlagern. Ein Sklave auf dem Weg nach oben, na wenn das mal gut geht.

Bunt gemischt war der Neuheitentopf aus dem Hause

## Capstone.

Nachmals spielen kann man mit "Trump-Castle 3", welches erneut alle Varianten des modernen Glücksspiels auf die Festplatte bannt. Wer es ausführlicher möchte, der sollte sich vielleicht einmal näher mit

"Bridge Master" beschäftigen, der mit Super VGA-Grafik und digitalisiertem Sound zur Kartenvergabe schreitet. Und wem das immer noch nicht intellektuell genug ist, der kann sich bei einem guten Glas Wein mit dem "stärksten Schachprogramm der Welt" (=Werbeausgabe) auf eine abendfüllende Partie einlassen. Desweiteren stehen drei TV/Film-Lizenzen auf dem Capstone-Release-Schedule: "LA Law" für alle angehenden Juristen, "Kevin 2 - Lost in New York" für alle angehenden Großstadt-Rambos und "Wayne's World" für alle angehenden MTV-Moderatoren.

Und wer schon immer einmal wissen wollte, was Terminator in seiner knappen Freizeit macht, dem sei "Cyber-Chess" empfohlen. Eine völlig neue Definition des Schachspiels. Abgerundet wird diese Palette durch die "Tralls", Typen auf der Grenze zwischen süß und absurd, die in den Staaten als Plastikpuppen ein absoluter Verkaufsschlager sind.

## Gametek

präsentiert uns Captain Gustavus und den mystischen Kontinent Elsopea in "Daamonsgate 1 - Doravans's Key", einem vielversprechenden Rollenspiel, welches ursprünglich einmal über Gremlin erscheinen sollte. Und in Kooperation mit den Spielzeug-Giganten Fisher Price gibt es sogar noch einmal richtige Anwendungssoftware. "Fisher Price Creativity Kits" und "Fisher Price Picture Dictionary".

Daß es auch in Taiwan ernstzunehmende Soft-

warehäuser gibt, beweist

## Softstar,

die mit zwei Rollenspielen auch auf dem amerikanischen Markt Fuß fassen wollen. Die Titel stehen noch nicht fest, wir werden jedoch die Louscher aufhalten. Gleich mehrmals war das Softwarehaus

## Mindcraft

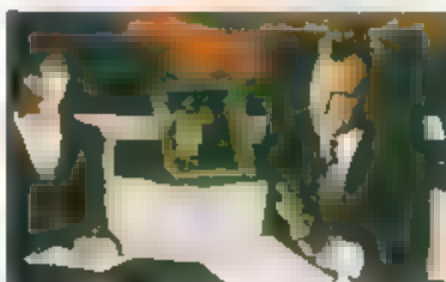
mit "Neuheiten" vertreten. Vorgestellt wurden "Star Legions", "Magic Candle 3", "Mercenaries", "Siege", "Breach 2" und "The Keys to Maramon". Testberichte zu den einzelnen Programmen finden Sie bereits in vorherigen PC Games Ausgaben, beziehungsweise in dieser. Deshalb die Anführungsstriche bei Neuheiten. Ebenfalls nicht ganz launisch waren die Neuheiten aus dem Hause

## Impressions.

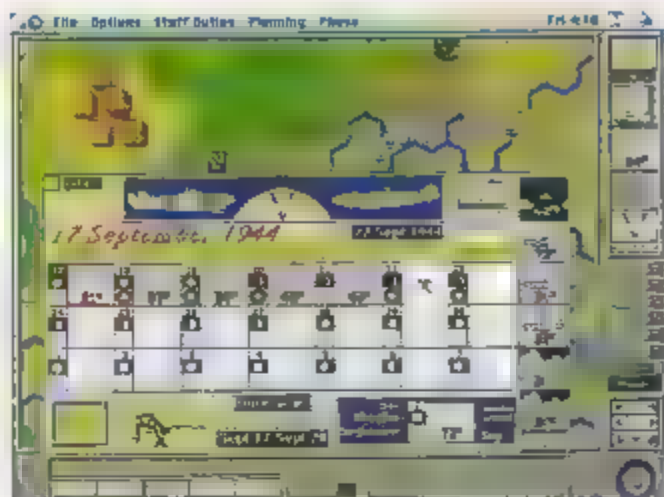
"Caesar" konfrontiert nun auch die wenig geschichtsinteressierten Amerikaner mit der turbulenten Zeit der alten Römer. Dazu kommt noch die Fortsetzung des Verkaufsschlagers "Rules of Engagement". Und wer auch noch eine kriegerische Ader besitzt, für den dürfte "When Two Worlds War" eine strategische Herausforderung sein. Am Kooperationsstand von Electronic Arts konnten auch die neuesten Programme von

## Three Sixty

in Augenschein genommen werden. Hier fand "V for Victory" seine Fortsetzung. Die Jahre 1942-43 prägten den zweiten Weltkrieg und besiegten mit dem Rußlandfeldzug







das Ende des Dritten Reiches. Ein ausgiebiges Betätigungsfeld für den Spezialisten unter den Kriegssimulationen.

Doch dabei bleibt es nicht. Denn schon steht "1944 Market Garden" in den Startlächern, um auch Holland als Kriegsschauplatz mit einzubringen. Nicht geschichtsträchtig, sondern zukunftslosig gestaltet sich der "Battlecruiser 3000 AD" in dem sich der Spieler in einem Konsortium aus Planeten, genannt Galcom, zurechtfinden muß. Strategische Planung und situationsabhängiges Handeln sind auch hier unabdingbar. Eben typisch für Three Sixty.

**Microleague,** amerikanischer Partner von Krisalis aus England, stellte neben den bekannten "Shadowworlds", "Lasersquad" und "Sabre Team" auch "Dateline 2021" und "Revelation" vor. Und wessen Herz doch mehr fürs Kartenspiel schlägt, als für irgendwelche futuristischen Adventures, hier gibt es "Ultimate Cards". Und auch für Sportler war etwas dabei: "Microleague Football" und "Microleague Baseball", die allerdings beide für den deutschen Markt noch nicht eingeplant wurden. Eine völlig neue Variante des American Football befindet sich zur Zeit allerdings noch in der Entwicklungsphase. Basierend auf einem Brettspiel mit ähnlichem Handlungshintergrund wie im Kinofilm "The Juggler" mit R.

Hauer, wird hier ohne Regeln und in zeitgemäßen "Unformen" gekämpft. Narben sind hier vorprogrammiert.

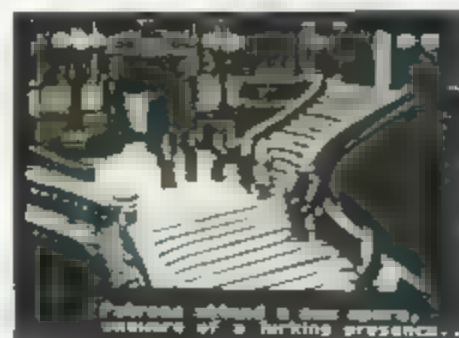
## Empire

ließ sich in den Staaten von "Readysoft" vertreten und präsentiert mit "Cyberspace" eine entschärfte "Warstein Version" mit einer Reihe technischer Highlights und für mich persönlich eine der positivsten Überraschungen dieser Messe. Über "Dragon's Lair 3" brauchen wir hier ja nun keine Worte mehr zu verlieren. Eher schon über das Spiel um die Präsidentschaft. Realistische Rahmenbedingungen und ein vielschichtiges Spielprinzip machen "Shadow President" zu einer Herausforderung.

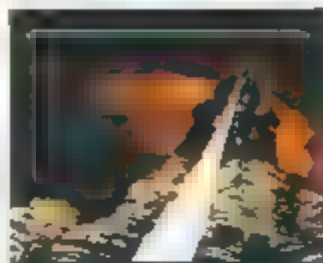
Angenehmes ebenfalls am Rondell von

## Microprose

"Dog Fight" für Kampflust im Dunstkreis der verschiedensten Flugzeuge und in erwartungsgemäßer Microprose-Qualität "Dragon's Lair 3" ein neues hoffnungsvoll stimmendes Ad-



venture mit der aus "Darklands" bekannten Programmroutine. "Fields of Glory" für Strategen mit Hang zum Ideen Bonaparte und Spaß am umfangreichen Schlachtengetummel.



Mystisch und gespenstisch geht es dann in der alten Pariser Oper zu, wenn das Phantom sein Unwesen treibt. Ob sich Peter Hoffman hinter "Return of the Phantom" verbirgt? Und wer immer noch Spiele unter Windows sucht, der wird nun auch bei Microprose fündig. Siebenmal Spielspaß für Zwischendurch mit dem Entertainmentpack Vol. 1.

## Nova Logic

zeigte neben der Basisversion von "Comanche" auch erstmals die heißbegehrten Missionen, die noch einmal ein Abendraut setzen und den Erfolg auch über einen längeren Zeitraum festigen werden.

## Sir Tech,

hatte auf seinen Monitoren die amerikanische Version des "Schwarzen Auge", "Realms of Arkania" lauten und holt in den Staaten auf einen ähnlichen Erfolg wie in Deutschland. Die Zeichen stehen gut. Im Verborgenen aber dennoch stark frequentiert ist der Monitor von

## Infogrames,

auf dem der Magahit "Alone in the Dark" lief. Technisch brillant sind den Testberichten in hiesigen Magazinen nichts mehr hinzuzufügen. Etwas enttäuschter

verließen die Besucher den Stand von

## Psygnosis.

Der werbetechnische Knüller "Dracula" erwies sich als typisches Film Lizenzprodukt, über das man am besten den Mantel des Schweigens hüllt. Ruckeliges Scrolling und bescheidene Animationen liegen unter dem Durchschnitt.



Mehr Spaß machte da schon die Beschäftigung mit "Microcosm" für CD-Rom. Ein Pilotendasein könnte auch weniger interessant sein. Die Krönung und eine Wiedergutmachung für die anfängliche Enttäuschung waren die Knobelknüller "Lemmings 2" und "Creepers". Abschließend werfen wir noch einen Blick auf die Neuheiten von

## Ssi.

"Veil of Darkness" und "Legends of Valour" wurden, wie wir bereits berichteten, für stundenlangen Spielspaß sorgen. Gleiches gilt natürlich auch für das langersehnte Rollenspiel "Dark Sun", welches nun definitiv im April verfügbar sein soll.

Abgesehen von den verlorenen, manche sagen auch verspielten 250, DM hat sich diese Reise in jeder Hinsicht gelohnt. Weitere Informationen zu den verschiedenen Neuheiten finden Sie auch in den News-Seiten.

New World Computing

# Games aus Hollywood

**Daß aus Hollywood nicht nur gute Filme kommen, beweisen die Spiele von New World Computing, die in der Filmmetropole ihren Sitz haben. Wir gingen den Anfängen von New World Computing nach, und versuchten den zukünftigen Plänen im Interview mit Allen Treschler und Firmengründer Jon van Caneghem auf die Spur zu kommen.** von Hans Ippisch ■

## SUMMARY

### New World Computing

Seit einigen Jahren erfreuen sich insbesondere Rollenspielfreaks an Produkten aus den New World Computing-Studios in Hollywood. Insbesondere *Might And Magic* sorgte nicht zuletzt durch den famosen vierten Teil, *Clouds Of Xeen*, für Aufsehen. Begonnen hatte die Geschichte von New World Computing vor mittlerweile neun Jahren. Jon van Caneghem gründete, nachdem er die Universität von Los Angeles mit Abschluß beendet hatte, die Firma, deren Präsident er auch heute noch ist. Hauptsächlich

ierweile ist der Mitarbeiterstamm auf über dreißig angewachsen. Fast alle Computer wurden bisher unterstützt, von Macintosh bis C64. Seit kurzem werden auch Spiele für Konsolen entwickelt. An Versionen von *Might And Magic* für CD-ROM wird im Augenblick gearbeitet. Möglicherweise kommt noch in diesem Jahr die erste Version auf den Markt. Die hervorragenden deutschen Versionen haben wir Softgold zu verdanken. Die Koarster Firma kümmert sich seit 1991 um die Veröffentlichung aller New World-Spiele in Deutschland. Handbücher und Programmtexte werden von Producenten sorgfältig übersetzt und dem deutschen Markt angepaßt. Käufer von englischen Versionen können einen Update-Service nutzen, in dem sie ihre englische Version gegen eine deutsche Version eintauschen können.



**Jon van Caneghem, der Firmengründer von New World Computing.**

erlangte New World Computing durch die *Might And Magic*-Serie größere Bekanntheit. Den ersten Teil programmierte der Firmengründer im Alter von 21 noch komplett im Alleingang. Mit-

## Der Präsident von New World Computing im Interview

Jon van Caneghem (JC), der Präsident höchstpersönlich, beantwortete uns die Fragen zusammen mit seinem Angestellten Allen Treschler. Seit über sechs Jahren kümmert sich Allen Treschler (AT) um die Kundenbetreuung bei *Might And Magic*-Spielen. Worauf New World Computing bei Spielen besonderen Wert legt, was man von der flotten Hardware-Inflation hält und wie sich die *Might & Magic*-Serie weiterentwickeln wird, können Sie in diesem Interview erfahren.

● PG: Können Sie uns etwas über die Anfänge von New World Computing erzählen?

AT: New World Computing wurde 1984 von Jon van Caneghem gegründet. Er schrieb ein Fantasy Rollenspiel namens *Might And Magic: The Secret Of The Inner Sanctum*, programmierte es und verkaufte es anschließend. Seit dieser Zeit wuchs New World von einem halben Dutzend Mitarbeitern bis auf 25 an. Jon war ungefähr 21 Jahre alt, als er *Might and Magic* schrieb. Er hatte





**Kleinste Details werden in Teamarbeit besprochen.**



**Hier wird die Programmierarbeit erledigt.**

nicht nur die Ideen, sondern programmierte auch das Meiste des originalen Codes. Darüberhinaus kümmerte er sich auch um die geschäftlichen Aspekte beim Produzieren seines Produkts

● **PG:** *Might And Magic wurde mit jedem Teil besser. Der kürzlich erschienene vierte Teil, Clouds Of Xeen, überraschte mit hervorragenden Grafiken. Worauf wird bei New World am meisten Wert gelegt: Auf das Erreichen des technisch Möglichen oder das Gameplay?*

**JC:** Ein Spiel soll Spaß machen! Ich glaube, zu viele Publisher verwechseln "Spaß" mit "Schwierigkeit". Wenn man vor seinem Computer sitzen muß, die Stunden vorbeiziehen sieht, um in Echtzeit das Ausrasten und die Heilung seiner Charaktere zu beobachten... das macht keinen Spaß! Die Might & Magic-Serie wird das niemals aus dem Blickfeld verlieren. Auf was wir uns konzentrieren, ist die Verbesserung von Interface, Graphik, Sound und natürlich Technik.

**AI:** Wir wollen den Kunden nicht das Spielen unmöglich machen, weil das hypothetische Produkt nur auf den modernsten Computern läuft. Wir streben danach, unsere mit Preisen dekorierten Spiele auf allen Systemen spielbar zu machen, nicht daß das

Alter des Computers unseres Kunden ein entscheidender Faktor ist, ob er unser Programm spielen kann.

● **PG:** *Einige Firmen versuchen, ein simples Spielchen hinter sensationellen Grafiken zu verstecken. Das Gameplay von Might And Magic hat sich nicht so stark wie die technische Präsentation verändert. Was ist der nächste Schritt, den Sie bei Might And Magic machen werden?*

**JC:** Hey, "Wenn etwas nicht zerbrochen ist, muß man es nicht kleben!". Zugegeben, das Interface von Might & Magic hat sich zwischen Isles Of Terra und Clouds Of Xeen nicht stark verändert. Aber ich frage, muß es denn? Wenn die Puzzles herausfordernd, die Kämpfe unterhaltsam, und die Grafiken faszinierend sind, muß ich dann das Gameplay ändern?

**AI:** Mit Sicherheit kann man schon zu diesem Zeitpunkt sagen, daß die Might And Magic-Serie in einer ähnlichen Richtung wie die bisherigen Teile weitergehen wird. Einer der Eckpfeiler der Might And Magic-Serie liegt darin, daß der Spieler in jede Richtung gehen kann, die er für angenehm hält. Die Charaktere der Party scheinen unterschiedliche Persönlichkeiten zu entwickeln, während der Spieler in die Macht (Might) des Kampfes und die Mystik der Magie (Magic) hineingezogen wird, ohne Überlegen zu müssen, welchen Knopf er drücken muß, um das Game zu spielen. Deshalb wird Might And Magic weiterhin ein angenehmes Interface, nichtlineare Aufgaben und Puzzles bieten, während die funkelnden Grafiken und Sounds weiter verbessert werden.

● **PG:** *Ultima Underworlds schockierte die Spielewelt mit einem komplett neuen Stil. Versuchen auch Sie, Spiele des gleichen Stils mit sanft scrollenden 3D-Grafiken zu entwickeln?*

**JC:** Der natürliche Fortschritt führt uns zu sanft scrollenden, offenen 3D-Grafiken, und New World wird dieses neue "Genre" mit dem besten Spiel, das wir machen können, betreten, und nicht vorher. Ich glaube nicht, daß irgendjemand enttäuscht sein wird.

● **PG:** *Wir waren sehr überrascht, von der flotten Veröffentlichung einer deutschen Might And Magic IV Version. Ist der deutsche Computermarkt für Sie sehr wichtig?*

**JC:** Ich glaube, daß der deutsche Markt sehr wichtig ist. Was wir hier sehen ist die Veränderung vom Amiga zum IBM-Markt. Das birgt ein riesiges Potential für IBM-Spiele in sich, jedoch nur wenn sie wirklich top sind. Ich glaube, daß die deutschen Computerfreaks sehr genau sagen können, was ein gutes Spiel ist und was nicht. Das ist einfach großartig, der deutsche Markt kommt dem US-Markt am nächsten, und da gibt es keinen Grund für die Freaks, sich mit irgendetwas anderem als dem Besten zufriedenzugeben. Und da schlägt New World Computing zu.

**AI:** Es ist einige Jahre her, daß die US-Amerikaner durch eine Wahl entschieden, ob Deutsch die offizielle Sprache der Vereinigten Staaten von Amerika sein soll.

● **PG:** *Planet's Edge war sehr bekannt. Es hat ein bißchen was von Starflight und Millennium 2.2, etwas von Ultima und ein exzellentes Kampfsystem. Grafik und Sound waren auch sehr gut. Können wir für irgendwann eine Fortsetzung dieser Weltraum-Saga erwarten?*

**JC:** Planet's Edge erhielt furchterregende Reviews, und war Ihrer Meinung nach ein hervorragendes Spiel. Unglücklicherweise waren die Verkäufe nicht so stark wie erhofft. Um Ihre Frage zu

beantworten, eine Fortsetzung wird in der nächsten Zukunft kaum erscheinen.

**AI:** ...aber wie auch immer, Genaueres kann erst die weitere Zukunft bringen.

● **PG:** Die zum Spielen benötigte Hardware-Konfiguration ändert sich derzeit nahezu alle sechs Monate. Ist ein Ende dieses Hardware-Wettrennens in Sicht? Noch vor wenigen Jahren waren simple 8-Bit-Computer wie C64 und Apple II gut genug, um für brillante Unterhaltung zu sorgen. Glauben Sie, daß dies eine Entwicklung in die falsche Richtung ist?

**JC:** Es ist der Hardware-Bereich, wo die neue Technologie den meisten Fortschritt macht, und ich sehe kein Ende zu dem fortlaufenden Hardwarefortschritt. Wie auch immer: nur weil es draußen etwas Neues gibt, heißt das noch lange nicht, daß man die alten Standards verdammen muß. New Worlds Philosophie in diesem Punkt ist sehr einfach. Wenn es etwas auf dem Markt gibt, werden wir es unterstützen, aber wir werden die Leute nicht zwingen, eine neue Hardware zu kaufen, damit sie unsere Spiele genießen können.

● **PG:** Können wir wesentlich bessere Spiele von CD-ROM erwarten?

**JC:** Die CD-ROM-Technologie hat ein wahnsinniges Potential. Daß man bis zu 550 Megs auf eine einzige Scheibe speichern kann, öffnet der Unterhaltungsbranche die Türen sehr weit. In der Vergangenheit war es der Kostentektor der Medien, der ein Erscheinen der neuen "Superspiele" vereitelte. Nun machen die meisten großen Spiele mit 20 oder mehr MByte noch nicht einmal eine Kerbe auf der CD aus. Dummerweise ist das größte Problem mit CD-ROMs die Zugriffsgeschwindigkeit. Mit der Profilierung von "billigen" Laufwerken auf dem Markt, werden die Kunden den Kürzeren ziehen, beispielsweise sehr, sehr langsame Zugriffszeiten. Wie schon gesagt, mit soviel Speicher sind die

Unterhaltungsmöglichkeiten endlos. Haltet Eure Augen offen beim kommenden Weihnachtsfest für "World Of Xeen". Es wird Euch aus den Socken haufen.

● **PG:** Dürfen wir von New World andere Spiele als Rollenspiele erwarten?

**JC:** Unsere Wurzeln liegen natürlich im RPG-Bereich, und Sie werden immer



**New Worlds neues Strategiespiel: Spaceward Ho! für Windows.**

Might & Magic-Spiele sehen, aber wir diversifizieren uns schon. **AI:** Wir haben bereits einige Nicht-Rollenspiele entwickelt, wie beispielsweise Nuclear War, unser Vega Games Pak, Empire Deluxe und Spaceward Ho!. Und es ist auch sehr unwahrscheinlich, daß wir nicht noch ein anderes Nicht-Rollenspiel machen.

● **PG:** Welches Spiel würden Sie auf eine einsame Insel mitnehmen, und weshalb?

**JC:** Mai sehen, verlassen auf der einsamen Insel, nur mein Computer und ich. Hmmmm. Ich würde Clouds Of Xeen, Darkside Of Xeen einpacken, so hätte ich dann die World Of Xeen. Spaceward Ho! für unendliches Spielen. Es ist schnell und einfach, und man kann es immer wieder spielen.

**AI:** Schach, weil es einfach das beste Spiel ist, auch wenn das vom persönlichen Geschmack abhängt.

● **PG:** Manche Firmen, wie zum Beispiel Origin, verlegen sich darauf, die speziellen Fähigkeiten des PCs zu nutzen. Folgen Sie diesem Beispiel oder werden Sie in Zukunft auch nach Amiga-Versionen erstellen?

**JC:** Unglücklicherweise ist der Amiga-Markt hier in den Staaten faktisch tot. So gerne ich ihn unterstützen würde, es ist einfach wirtschaftlich unrentabel.

● **PG:** Das neueste Spiel, Spaceward Ho!, ist ein grandioses Strategiespiel, und außerdem sehr ungewöhnlich für New World. Wie kamen Sie denn auf dieses Spiel?

**AI:** Spaceward Ho! ist eine Umsetzung eines Macintosh Spiels,



**Totenkopf auf dem Computer, die richtige Inspiration für einen Grafiker.**

das ursprünglich von Delta Tao Software entwickelt wurde. Wir haben uns um die Umsetzung auf andere Formate gekümmert, da wir es für äußerst interessant halten.

● **PG:** Was ist das Bemerkenswerteste an New World Computing, das unsere Leser unbedingt wissen sollten?

**JC:** Nun, ich möchte uns gerne nicht immer als RPG-Firma abgestempelt sehen. Unsere Strategiespiele sind wirklich großartig, und das sage ich nicht nur, weil wir sie veröffentlichen. Sowohl Empire Deluxe als auch Spaceward Ho! sind tolle Spiele und können für sich selber stehen. Ich bin sehr froh, Besitzer der Firma zu sein, die sie auf den Markt bringt.

**AI:** New World verpflichtet sich zu den besten Qualitäts-Maßstäben in Sachen Produkt-Gehalt, Playability, Grafik und Sound. Eines der interessantesten Dinge, die Spieler tun können, ist, ihre Vorschläge an uns einzuschicken (die Adresse lautet übrigens New World P.O.Box 4302, Hollywood, CA 90078, USA Anm.d.Red.). Möglicherweise werden Ideen, die von einem Spieler unterbreitet wurden, in einem unserer Spiele verwendet. Das kann sehr lohnend für denjenigen sein, dessen Vorschlag angenommen wurde.

● **PG:** Herzlichen Dank, daß Sie sich soviel Zeit genommen haben.





Ultima Underworld II - Labyrinth of Worlds

# Der Dungeon-Simulator

Nach knapp einem Jahr gespannter Wartezeit dürfen alle kampfproben Kellermmeister wieder die Messer wetzen und in unbekannte Regionen tief unter der Erde vordringen. Dabei versetzt "Underworld 2" selbst scharfzüngige Kritiker ins Staunen und wird sicherlich die absolute Spitzenposition im Genre Rollenspiel an sich reißen.



Erst kürzlich besiegte der stolze Avatar in Ultima 7 den hinterhältigen Guardian und während die Aufräumarbeiten in Britannia voll im Gange sind, konnte sich der stolze Krieger nach den erlebten Strapazen erst einmal eine Ruhepause gönnen. Selbstverständlich ist er als Ehrengast zu den Festlichkeiten geladen, die ein Jahr später (der Strom der Zeit fließt in anderen Weiten oft etwas schneller) in der Veste des Königs stattfinden. Außerdem wohnen alle namhaften Helden des Landes der Feier bei, denn dieses Großereignis darf man sich als bekannter Recke natürlich nicht entgehen lassen. Diesen Moment nutzt der Guardian zu seiner schrecklichen Rache. Durch einen Zauberspruch immenser Macht erschafft er eine undurchdringliche eiserne Kuppel aus Blackrock über das gesamte königliche Gemäuer, die jeglichen Kontakt zur Außenwelt unterbindet und die Anwendung hoher Magie unmöglich macht.

So droht der Guardian den Gefangenen, sie in ihrem Kerker verraten zu lassen, falls sie nicht auf seine Seite überlaufen. Wie alle von sich zu sehr überzeugten Bösewichte, begeht aber auch der Guardian zwei fatale Fehler. Einerseits scheint er bei seiner unheimlichen Schöpfung völlig vergessen zu haben, daß mitten in Britannia einer der vielen Zugänge ins Dungeonsystem und





zur Unterwelt liegt. Andererseits unterschätzt er die gottgleichen Fähigkeiten des Avatars, der sogar aus der Abyss ohne größere Probleme entkam.

Diese Vorgeschichte wird in einer schon von "Underworld: The Stygian Abyss" bekannten Art präsentiert. Nach dem bei hervorragend gestalteter Demo, geht es darum einen Charakter zu generieren, denn es gibt weder die Möglichkeit der schon unterweltbewährten Recken aus dem ersten Teil weiterzuführen, noch einen Helden aus Ultima 7 zu übernehmen. So bleibt die Qual der Wahl zwischen den acht bereits bekannten Klassen. Schächer und Paladin haben allerdings die besten Aussichten, die ersten Kämpfe gesund zu überstehen, um sich in ihren Fertigkeiten weiter fortzubilden.

Schließlich erwacht der Avatar in seinen Gemächern. Neben vielen nützlichen Gegenständen, die größtenteils hinter einer Geheimtür verborgen liegen, befindet sich ein Brief von Lord British persönlich, mit der

Aufforderung sofort in den Thronsaal zu kommen. Die Unterhaltung verläuft in voraussehbaren Bahnen und dem blonden Recken fällt schließlich

die ehrenvolle Aufgabe zu, den Ausgang ausfindig zu machen. In der Zwischenzeit bemühen sich Magier und Gelehrte um einen Weg, die

schwarze Kugel und damit auch das eigentliche Problem in Luft aufzulösen. Dabei sollte man sich allerdings möglichst beeilen, denn der Guardian

## Mit Übersicht in eine phantastische Welt

Schon auf den ersten Blick entdeckt der erfahrene Rollenspieler, daß das Sichtfenster zur Außenwelt stark vergrößert wurde. Die Iconleiste wurde von der linken auf die rechte Seite transferiert und gleichzeitig bedeutend dichter gestaltet. Außerdem ist das Textfenster verkleinert worden und unwichtige Anzeigen wurden gradenlos entfernt. Auf diese Weise erhält man einen viel besseren Eindruck von der vorgegaukelten Realität und kann in der modernen Unterwelt bis



zu den Kriern versinken. Die einzelnen Personen können sogar aus geringer Entfernung begeistern und mutieren nicht zu grobkörnigen Pixel-

monstern. Diese programmtechnischen Tatsachen können sich allerdings nur auf einem schnellen Rechner wirklich sehen lassen, denn

sonst schleicht der stolze Avatar aufgrund des "erweiterten Horizonts" im Schneckentempo durch die dunklen Gänge.

## Charakterbeschreibung



### Lord British:

Seit Ultima IV beginnt der weise Lord British eine Tafelrunde aus erlesenen Helden um seinen Thron zu scharen, damit er sich voll und ganz den wichtigen Regierungsgeschäften widmen kann.

Auf seine bekannten Heilkräfte darf man sich allerdings nicht verlassen, macht das unbekannte Material des Blackrock doch jeden Zauberspruch unmöglich.



### Iolo:

Der etwas angegraute Barde gehört wohl zu den ältesten Kumpanen des Avatars. Er genießt einen kleinen Schwatz über die erlebten Abenteuer und ist immer zu einem humorvollen

Späßchen bereit. Außerdem besitzt er wertvolle Kenntnisse im Gebrauch von Schußwaffen, kann sehr gut schwimmen und versteht es um jeden Pfennig zu feilschen.



### Dupre:

Als Paladin setzt Dupre natürlich andere Prioritäten und tugendhafte Tapferkeit beherrscht sein Leben. Obwohl auch er sein hohes Alter kaum verleugnen kann, ist er immer noch ein unglaublicher Draufgänger und Weltverbesserer. Der Avatar kann ausschließlich von ihm den Umgang mit Axt und Streitkolben erlernen.



### Geoffrey:

Nach den zahlreichen Abenteuern an der Seite des Avatars zieht er jetzt das ruhigere Leben als Hauptmann der Woche vor. So bleibt ihm genügend Zeit für sein neuestes Hobby: geistreiche und philosophische Sprüche zu klopfen. Das ist zwar eine etwas merkwürdige Entwicklung für einen begabten Kämpfer, doch steht Geoffrey immer bereit um seinen Freund in Angriff und Verteidigung der verschiedensten Wägen zu unterstützen.

und philosophische Sprüche zu klopfen. Das ist zwar eine etwas merkwürdige Entwicklung für einen begabten Kämpfer, doch steht Geoffrey immer bereit um seinen Freund in Angriff und Verteidigung der verschiedensten Wägen zu unterstützen.



### Syria:

Nachdem der Avatar Syrias korrupten Meister besiegte, wurde sie selbst zum "Master of Library of Scars" ernannt. Seit Menschengedenken stellt diese Gilde die besten Schwert und Faustkämpfer und so ist es nur natürlich, daß sie diese Techniken perfekt beherrscht.



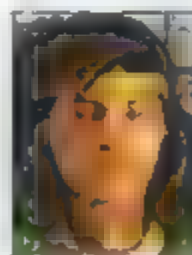
### Nystal:

Obwohl Nystal ein sehr mächtiger Magier ist, kann er den schwarzen Kristall nicht durchbrechen und ist in seiner Handlungsfreiheit stark eingeschränkt. Als Zauberer ist er selbstverständlich in der Lage, das nötige Wissen über "Mana" und "Casting" zu vermitteln.



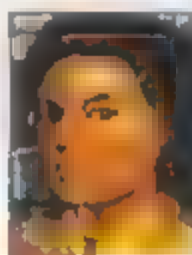
### Nelson:

Der ehrwürdige Gelehrte aus Moonglow kann ruhigen Gewissens als wandernde Bibliothek bezeichnet werden. Er hat nicht ohne Grund den Vorsitz des Lycæums inne und kann in ausweglosen Situationen oft weiterhelfen.



### Julia:

Julia verfügt auch heute noch über hervorragende Schmiedekünste. Leider ist sie nicht bereit, die abgenutzten Gegenstände mit Hilfe des Amboss im Keller zu reparieren, sondern erteilt lieber Lehrlunden in "Traps", "Open" und "Repair".



### Miranda:

Sie setzt sich für eine gleichberechtigte Rolle der Frau in Britannia ein und fungiert als Ratgeber und Einsatzleiter am königlichen Hof. Sie weiß über die Vorgänge im Schloß bestens Bescheid und kümmert sich um die Probleme der verdrossenen Herrschaften.

treibt währenddessen seine gemeinen Spielchen mit der wehrlosen Bevölkerung Britannias.

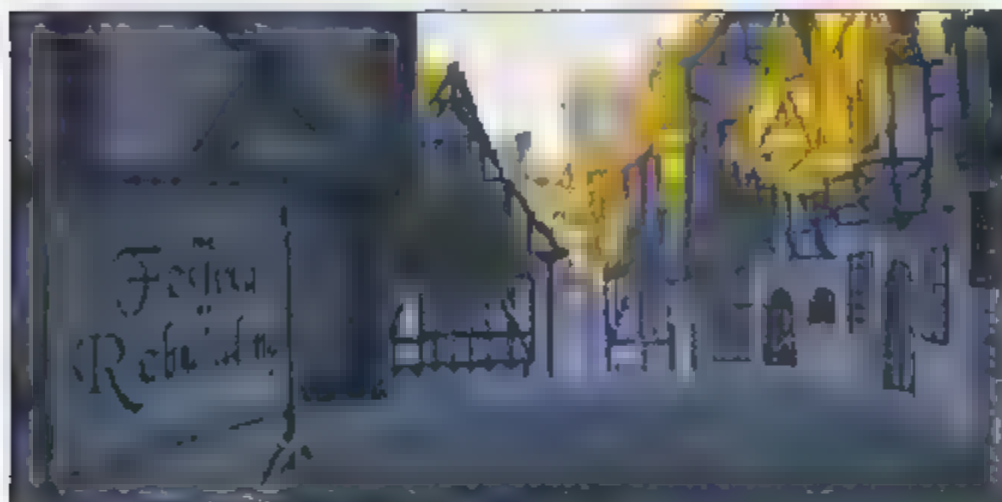
Für den Avatar bleibt nur eine gründliche Untersuchung der Burg. Voller Tatendrang stürzt man die Leiter zum Dungeon hinunter, um mit der eigentlichen Lösung des Problems zu beginnen. Nach einer kurzen Auseinandersetzung mit dem schleimigen Gewürm trifft man auf Fisuf, einen ziemlich stumpfsinnigen, aber freundlichen Beuteinschneider, der auch zugleich damit prahlt, die Uhr des Avatars unbemerkt entwendet zu haben. Ein Fehler oder?

Bereits in Level 3 greift Origin in die Trickkiste der neuen Puzzles. Verschwindende und wieder auftauchende Bodenplatten stellen ein relativ mühsam überwindbares Hindernis dar. Doch dies ist erst der Anfang. Versteckte Fallen lassen den Helden kopfüber auf eine Wasserrutsche plumpsen, die schließlich in einen Teich mündet und so die lustige Fahrt beendet. Das Verlies unter Britannia zeichnet sich hauptsächlich durch das nasse Element aus und erst nach ein paar Erfahrungsstufen beherrscht man den "Water Walk" Zauber. Davon ist man auf seine meist unzureichenden Schwimmkünste angewiesen, so daß starke Strömungen gefährliche Auswirkungen mit sich bringen. Bemerkt sei hierbei noch der eindrucksvolle Sound eines eintauchenden Turmspringers und es fehlt lediglich die grafische Unterstützung aufspritzen der Wassermassen, um die Illusion zu perfektionieren.

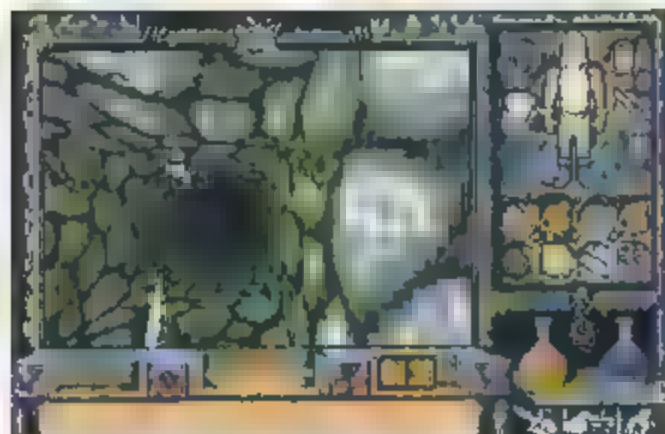
## Hoch und tief

Die Eiswelt stellt neue und extreme Anforderungen an den Spieler, es dauert seine Zeit, bis man sich mit der rutschigen Oberfläche zurechtfindet. Aus vollem Lauf anzuhalten wird zu einem echten Problem, die harten Wände garantieren jedoch einen sicheren, wenn auch abrupten Halt. Das unwagsame Gelände verführt zu wagemutigen Sprüngen über oftmals tödliche Abgründe, im Punkt



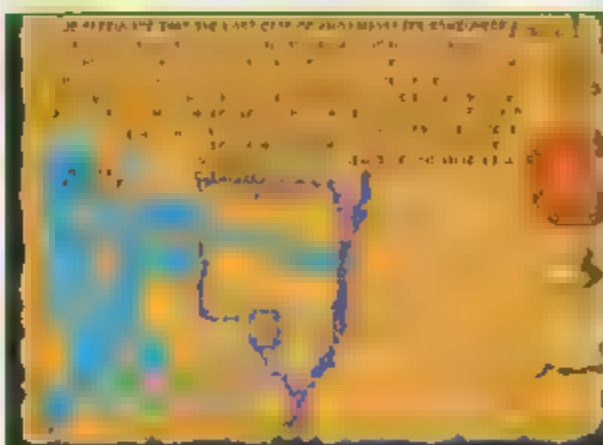


Die Freude über den Wiederaufbau schlägt binnen weniger Stunden in Depression um.



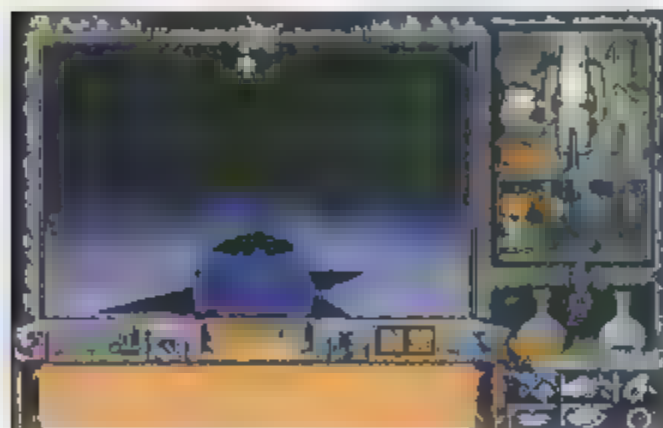
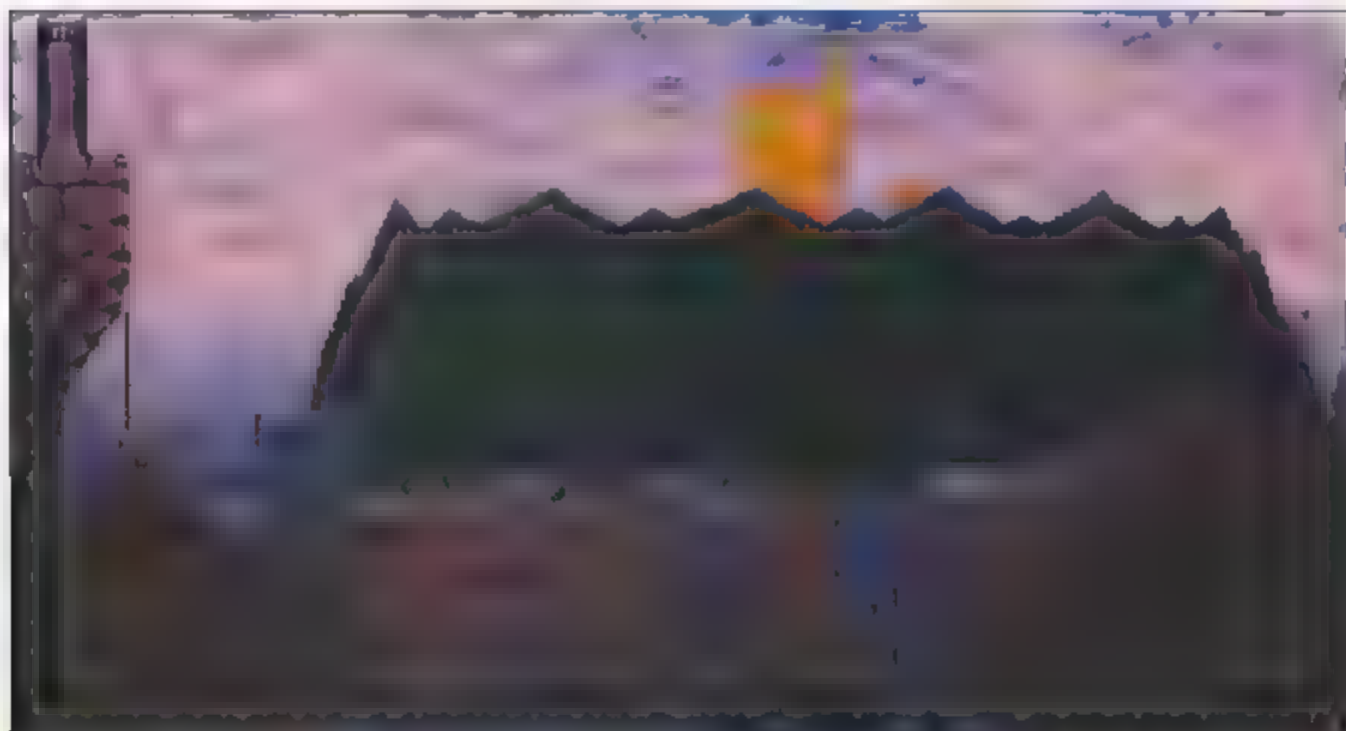
Schwierigkeit ist Underworld 2 sicherlich ein würdiger Nachfolger, jedoch werden Neulinge hart zu beißen haben. Daran sind auch die stärkeren Monster schuld. Gleich zu Beginn trifft man auf mehrere Headless und zwei besonders starke Gozer. Neue Critter stellen sich in den noch fremden Welten, die über den geheimnisvollen Kr. stall in Laval 5 erreicht werden, in den Weg des Avatar, so daß alsbald der Schlachtenlärm laut durch die Gänge schallt. Trotzdem können die meisten Handgreiflichkeiten blutlos gemieden werden, da potentielle Gegner für gewöhnlich erst angreifen, nachdem sie ausreichend verärgert sind. Läßt man zum Beispiel die Finger von den schleimigen Eiern der ekligsten Giftspinnen, ist schon einmal eine Auseinandersetzung vermieden. Auch in späteren Levels trifft man auf freundlich gesinnte Charaktere, die einem viel Arbeit abnehmen, indem sie den Weg von jeglichem Feind befreien. Ein besonders

## Kartenfunktion per exzellente



Schon im ersten Teil durfte man sich einer fabelhaften Kartenfunktion erfreuen, die in der Folgezeit von vielen Rollenspielen kopiert wurde. Damit in dieser Beziehung auch wirklich nichts schief geht, hat man das alte System haargenau übernommen und lediglich eine neue Funktion hinzugefügt. Auf der rechten Seite befindet sich nun ein symbolisches

Zeichen für die Abschnitte, die man bereits erkundet hat. So kann zum Beispiel problemlos zwischen Eiswelt und Palast umgeschaltet werden, ohne dabei den Standort zu wechseln und die Orientierung zu verlieren. Außerdem können kleine Gedächtnisstützen direkt eingegeben werden, um in einen alten, unvollständigen Level wieder sofort einsteigen zu können.



hinreichender Fold, da die kämpferischen Fähigkeiten des Avatars wegen mangelhafter Skillboni nach Stufenaufstiegen niemals mit denen seines Vorgängers konkurrieren könnten.

## Perfekte Illusion

Die Grafiken der auftretenden Personen sind um ein Vielfaches detaillierter, auch aus kürzester Entfernung ist von groben Pixeln kaum eine Spur zu sehen. Dies betrifft natürlich ebenfalls die Gegenstände. Vor allem für den Schlüsselring werden alle Underworld-Veteranen dankbar sein: so bleibt einem die Mühe erspart vor einer Tür ein Dutzend verschiedener Schlüssel auszuprobieren. Erwähnenswert sind noch die hervorragend animierten

Endsequenzen nach einem hitzigen Gefecht: so glauben die dummen Goblins, daß sie mit ihren Händen den Blutstrom aus ihren geöffneten Halschlagadern stoppen könnten. Wo in Underworld i packende Hintergrundmusik so manche Panik und vorschnelle Aktionen hervorrief, muß gesagt werden, daß es dem Nachfolger hier etwas an Pepp fehlt, obwohl sie qualitativ auf einer Stufe stehen. Dafür legte sich Origin bei den FX kräftig ins Zeug, so daß Soundeffekte bis her unerreichter Güte die Lautsprecher vibrieren lassen. Digitalisierte Sprache unterbricht so den notwendigen Schönheitsschot und setzt diesen Klangerlebnissen die Krone auf. Obwohl die Steuerung etwas

gewöhnungsbedürftig ist, findet man sich schnell zurecht und verbessert diese "Pilot-Fähigkeit" bis zur Perfektion, so daß schmale Stege, die zu Beginn unsicheren Schritts entlang gekrochen, nach ein paar Stündchen im Sprint bewältigt werden. Eine wilde Katz mit gezückter Klinge hinter einem feigen fluchenden Monster her, ist das Höchste der Gefühle. Leider scheint der Rechenaufwand seit dem Vorgänger noch gestiegen zu sein, mit 25 MHz wird der Avatar zur rein-

sten Tunnelschnecke, so daß die Low-Detail-Einstellung angebracht erscheint. Wahres, adrenalin-erhöhendes Spiel Feeling dürfte allerdings der 486er oder 386er DX Besitzer vorbehalten bleiben. Auf der Festplatte schluckt dieser Gigant immerhin 13 MB. verzichtet man auf die digitalisierte Sprache, so sind es nur noch elf. Origin kann sich mit Labyrinth of Worlds weiterhin loben, im Genre Rollenspiele die Nr. 1 zu sein.

Alexander Gellenporth ■

SPECS & TECHS	
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 13MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 130,-	
HERSTELLER	
Origin	
MUSTER von	
Alliance	

RANKING	
Rollenspiel	
93	
Spielernanzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	





# Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

**W**ir wollen Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC-Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.

## SPECS & TECS

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis.

- 1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
- 2a Wird EMS Speicher benötigt?
- 2b Welche CPU ist Voraussetzung?
- 2c Wieviel Festplattenpeicher wird benötigt?
- 3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
- 4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
- 5 In welcher Sprache ist das Handbuch verfaßt?
- 6 Welche Sprache wird im Spiel verwendet?
- 7 Wie umständlich ist der Kopierschutz?
- 8 Wieviel soll das Spiel kosten?
- 9 Wem ist das Spiel zu verdanken?
- 10 Wer hat die Redaktion unterstützt?

Genre	Gewichtungsfaktor			
	Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump n Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftsim.	0,1	0,3	0,5	0,1

## SPECS & TECS

1	EGA AdLib	3
	VGA Soundblaster	
	SVEA Roland	
2a	EMS Tastatur	2
2b	386er Joystick	4
2c	HDTMB Maus	
	Handbuch Deutsch	5
	Spiel Englisch	6
	Kopierschutz normal	7
	PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-	8
	HERSTELLER Microprose	9
	MUSTER von Hersteller	10

## RANKING

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat.

- 1 Spielgenie
- 2a Gesamtwertung
- 2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
- 3 Höhe der Soundwertung
- 4 Höhe der Grafikwertung
- 5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
- 6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
- 7 Sowie Personen können sich das Vergnügen teilen.
- 8 So lange fesselt das Spiel an den Monitor
- 9 Wie aufwendig ist die Spieldarstellung?
- 10 Wieviel bekommt man für sein Geld?

## RANKING



Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar. Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieltests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorenlabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

## Der PC Games AWARD

Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerte Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Software Sammlung.







Dune 2

# Sandburgen & Sandwürmer

**Ein Knüller jagt den nächsten. Während andere sich noch im Glanze eines Software-Erfolges sonnen, haben sich die Programmierer der Westwood Studios nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht und überraschen die PC-Spieler mit ihrer neuesten Produktion.**

Mit einer schier unglaublichen Kontinuität produzieren die Amerikaner Megastories wie am Fließband. Unter dem Dach von Virgin Games, einem der ganz Großen der Branche, scheinen sich die Jungs sichtlich wohl zu fühlen. Wie sonst ist es zu erklären, daß nach ihrer Erfolgsserie Eye of the Beholder (wovon bislang zwei Teile erschienen sind) und dem stimmungsvollen Adventure Legend of Kyrandia, das ebenfalls zu den Top Games des Jahres 1992 zählte, auch Dune II beachtliche Leistungsmerkmale aufweisen kann.

Erinnern wir uns: Vor nicht einmal einem Jahr präsentierte Virgin den ersten Teil dieser Science-Fiction-Saga, damals allerdings noch mit einem starken Adventure-/Rollenspiel-Anteil. Wer allerdings das

Buch "Der Wüstenplanet" nicht gelesen hatte, wußte mit dem Spiel nicht allzuviel anzufangen. Was zu diesem Zeitpunkt schon für viele Achs und Oohs sorgte, waren die hervorragenden VGA Grafiken, die auch heute noch zu den besten zählen, sowie die perfekte Musikuntermauerung, die besonders bei den Besitzern von Soundkarten für allgemeine Begeisterung sorgte.

## Das Multimedia-Ereignis

Inzwischen liegt die Fortsetzung vor und richtet sich diesmal noch stärker als zuvor an die Strategen unter den PC-Spielern. Nach dem Start dürfen Sie sich zunächst das beeindruckende Intro zu Gemute führen, das bereits hier mit grafischen Jeckerbissen geradezu verschwendersch umgeht.

Ein weiteres Mal geht es um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten, genannt Dune. Wer eine Soundkarte sein Eigen nennt, kommt in den Genuss glasklarer Sprachausgabe. Einziger Wermutstropfen dabei: Zwar wurde das Spiel zwischenzeitlich ins Deutsche übersetzt, aber leider müssen wir uns mit englischen Sätzen aus dem Lautsprecher begnügen. Nicht nur im Intro, sondern im gesamten Spiel werden Sie mit zahlreichen akustischen Hinweisen informiert. Drei "Häuser", die Atreides, die Ordos und die Harkonnen, tragen einen erbitterten Kampf um die Vormachtstellung in der Wüste aus – nur einer kann gewinnen. Jede Sippe hat ihre ganz speziellen Eigenheiten. Während die einen ein friedliches Miteinander vorziehen und sich nur im Notfall verteidigen, gehen die anderen mit unbarmherziger Härte und ohne Rücksicht auf Verluste vor. Ganz nach Ihrer persönlichen Mentalität können Sie sich ein Team aussuchen, mit dem Sie sich auf dem Planeten Arrakis niederlassen möchten.

## Sim Dune?

Das Spiel ist in einzelne Aufträge unterteilt, die Ihnen zu Beginn jedes Abschnitts mitgeteilt werden. Die erste Mission wird dann bestehen, 1.000 Credits zu erwirtschaften. Das

ist jedoch leichter gesagt als getan. Schließlich bekommen Sie nur ein äußerst bescheidenes Anfangskapital, eine Bauanlage sowie einige Fahrzeuge zur Verfügung gestellt. Man blickt dabei von oben auf die Oberfläche des Planeten, wobei der größte Teil des Bildschirms die Darstellung der zunächst noch sehr kleinen Ansiedlung einnimmt. Es scheint als hätten die Designer sich sehr ausgiebig mit Maxis' Kultspiel Sim City auseinandergesetzt, denn es existieren tatsächlich einige unübersehbare Parallelen. Wie beim Vorbild muß zunächst Platz für weitere Bauten geschaffen werden. Per Mauskllick wählt man das Symbol für den Bauhof, betätigt den Button "Bauen" und erhält eine Auswahl der möglichen Objekte. Auch auf einem Wüstenplaneten sollte man möglichst nicht "auf Sand bauen" und so empfiehlt es sich, seine wichtigsten Gebäude auf ein solides Fundament, in diesem Fall eine Bodenplatte, zu stellen. Das kostet zwar eine Kleinigkeit und nimmt einige Zeit in Anspruch, dafür wird das Ergebnis um so stabiler.

## Energie durch Wind

Bei Sim City ziehen Sie zunächst ein Kraftwerk hoch, bei Dune II, das schließlich in





## Beschreibung der Gebäude und Fahrzeuge

### Betonplatte

Je stabiler das Fundament, desto haltbarer das Gebäude. Es ist weniger reparaturanfällig und spart auf diese Weise so manchen Credit ein.

### Bauanlage



Von der Windfalle bis zum Flughafen werden alle Objekte in diesem Betrieb produziert. Je nach Komplexität des Vorhabens muß auf den Platz- und Geldbedarf, den das Projekt verschlingt, geachtet werden.

### Windfallen



Auf Arrakis bedient man sich dieser Kraftwerke, um aus Wind die nötige Energie für den Betrieb der Anlagen zu gewinnen.

### Vorposten



Ein äußerst nützliches Werkzeug, um per Radarschirm frühzeitig Truppenbewegungen

Um Ihnen eine Vorstellung von den sehr abwechslungsreich gestalteten Bauwerken und Waffen zu vermitteln, haben wir im folgenden eine Auswahl der wichtigsten Bausteine einer funktionierenden Wüstenstation zusammengestellt, die Ihnen während der ersten Level begegnen.

der Gegner zu bemerken oder die Tätigkeit der Erntemaschinen zu kontrollieren.

### Raketenturm



Es handelt sich dabei um eine stark verbesserte Version des Verteidigungsturmes, die über äußerst stabile Mauern und sehr zielgenaue Kanonen verfügt, welche zudem auch über weitere Strecken eingesetzt werden können.

### Hightech-Fabrik



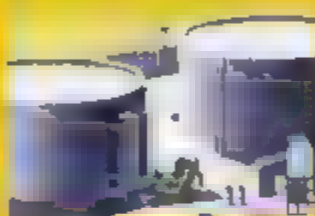
Hier werden modernste Maschinen produziert, die Ihnen in vielen Situationen gute Dienste erweisen können. Z. B. die praktischen Carryalls.

### Große Fahrzeugfabrik



Die dringend benötigten Erntemaschinen sowie die großen Panzer werden in der großen Fahrzeugfabrik konstruiert.

### Gewürzsilos



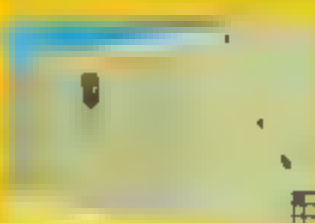
Jeder Überschuß an Gewürz wird nach der Bearbeitung in der Raffinerie in diesen Silos untergebracht. Stehen nicht genügend solcher Lagerhäuser zur Verfügung, ist das mühsam geerntete Pulver verloren.

### Gewürzraffinerie



Ohne die Raffinerie wird Ihrer Mission schnell die Puste ausgehen, denn die eingebrachte Ernte wird nach dem Entladen in Form der dringend benötigten Credits gutgeschrieben.

### Gehärtete Mauer



Eine Art Burgmauer sichert die anfälligsten Gebäude vor den Aggressionen der Feinde. Vor allem Silos halten ohne diese Blockade auch kleinere Kanonensalven nicht lange aus.

### Fahrzeugreparaturanlage



Kleine und große Schäden an Panzern, Tanken oder anderen Vehikeln lassen sich damit schnell beheben, so daß diese gleich wieder zur Verfügung stehen.

### Kleine Fabrik



In dieser Werkstatt werden vor allem die kleinen, wendigen, aber leider nicht sehr stark gepanzerten drei- und vierrädrigen Radfahrzeuge, z. B. die beliebten Trikes, gebaut.

### Ausbildungseinrichtung



Auch der einfache Soldat muß vor seinem Einsatz die Schulbank drücken. Die leicht bewaffneten Truppen sind sehr flexibel einsetzbar, vor allem im Bereich der Verteidigung.

## Belagerungs-panzer



Diese Panzer gehören zur Grundausstattung jeder gut geführten Armee. Seine starke Panzerung macht ihn zu einem zwar sehr schwerfälligen, aber den noch wichtigsten Bestandteil ihrer Attacken.

## Carryall



Damit die Entemaschinen nicht stets im Schnecken-tempo die Heimreise zu den Raffinerien antreten müssen, werden die Carryalls eingesetzt, um diese schnell zwischen Gewürzfeldern und der Basis hin und her zu transportieren.

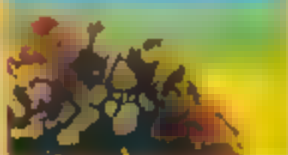
## Kampfpanzer



Sie übernehmen die Aufgabe, den anderen Panzern den Rücken frei zu halten und werden meist zu Verteidigungszwecken eingesetzt.

## Leicht bewaffnete Fußtruppen

Die die Fußtruppen sind besonders gut für den Ein-



# Der Aufbau des Bildschirms

Sie blicken aus der Vogelperspektive wie bei den meisten Strategiespielen auf das Geschehen. Mittels Mauseklick wird das Bild in alle vier Richtungen geschrollt.

Der linke Button öffnet ein Hilfesystem, in dem der persönliche Berater alle verfügbaren Gebäude, Fahrzeuge usw. beschreibt. Der mittlere Button bietet die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand zu speichern, während der rechte Button

Wichtigkeit (Spieldurchschnitt, Sound etc.) zu verändern. Das sogenannte Credit-Meter zeigt an, über wie viel Geldvorräte Sie verfügen. Sinkt die Menge auf Null, müssen unverzüglich die Entemaschinen in Richtung Gewürzfelder geschickt werden, um das Material in den Raffinerien anschließend in Credits "umzuwandeln".

Wenn einige grundlegende Einheiten installiert und funktionstüchtig sind, kann ein sogenannter Radar Vorposten an den bestehenden Komplex angefügt werden. Dadurch erscheint in einem Fenster in der rechten unteren Ecke ein detaillierteres Bild der Umgebung mit vielen Einzelheiten wie z. B. der Beschaffenheit des Bodens. Ohne diese nützliche Einrichtung werden Ihnen nur die Umrisse der Anlage gezeigt.

## Das Radarfenster

Wenn einige grundlegende Einheiten installiert und funktionstüchtig sind, kann ein sogenannter Radar Vorposten an den bestehenden Komplex angefügt werden. Dadurch erscheint in einem Fenster in der rechten unteren Ecke ein detaillierteres Bild der Umgebung mit vielen Einzelheiten wie z. B. der Beschaffenheit des Bodens. Ohne diese nützliche Einrichtung werden Ihnen nur die Umrisse der Anlage gezeigt.

ferner Zukunft spielt, gewinnt man seine Energie nicht mehr mit Kohle oder Kernkraft, sondern nutzt den Wind. Sobald dieses Windkraftwerk arbeitet, können Sie eine Gewürzraffinerie errichten. Diese Anlage ist eines der wichtigsten Elemente dieses Spiels, denn sobald der Komplex seine Arbeit aufnimmt, erhalten Sie gleichzeitig auch eine Entemaschine, einen überdimensionalen Mahdrescher, der sofort seinen Betrieb aufnimmt und auf den Gewürzfeldern das begehrte Material abbaut. Allerdings müssen Sie mit Ihren anderen Fahrzeugen erst neue Schutzbereiche erschließen. Sobald der Laderaum dieser Fahrzeuge gefüllt ist, kehren sie automatisch zu Ihrer Raffinerie

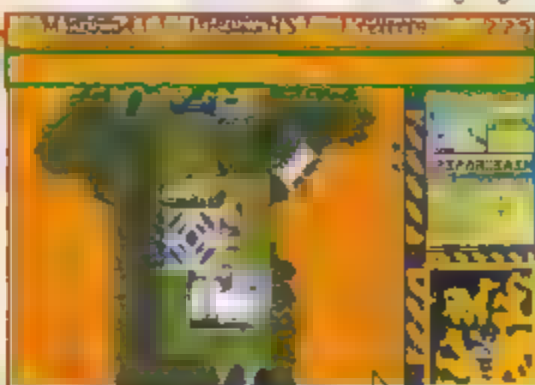
zurück und entladen die Gewürze. Dafür erhalten Sie wiederum eine stattliche Menge an Credits, die dann in neue Objekte investiert werden können. Wie bereits erwähnt, sind Sie nicht alleine auf Arrakis zugewiesen, da die beiden anderen Gruppen ebenfalls auf der Suche nach dem wertvollen Stoff sind. Deshalb ist es ratsam, genau auf die Durchsagen zu achten, da man meist rechtzeitig vor unliebsamen Besuchen der Feinde gewarnt



wird. So bleibt dann noch ein wenig Zeit, um die Panzer, Bodentruppen, Jeeps usw. in Position zu bringen und die mühsam aufgebaute Stellung zu verteidigen.

## Moderne Kriegskunst

Nach dem erfolgreichen Bestehen der ersten Aufgabe können Sie die Richtung Ihrer Expansion frei bestimmen. In jeder Runde kommen neue Spielelemente hinzu, das bedeutet konkret, daß Ihnen immer mächtigere und wirkungsvollere Waffen zur Verfügung stehen. Auch Radarsysteme, Forschungslabors, Flughäfen, kurz: Alle Errungenschaften der modernen Zivilisation kön-



**Die Statuszeile**  
Sie informiert über wichtige Ereignisse wie z. B. die Fertigstellung eines Gebäudes oder den Angriff von feindlichen Armeen.

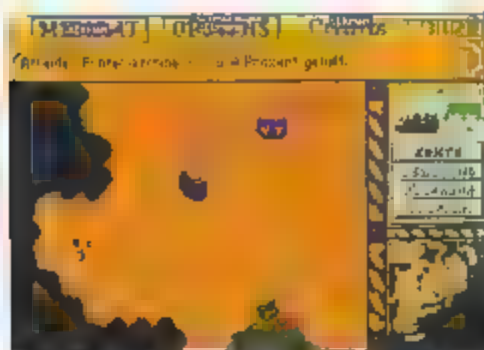
Mit dem Cursor

können alle Panzer, Truppen und Raketenstellungen, aber auch sämtliche Bauwerke angewählt werden. Bei Verteidigungs- und Angriffsaktionen liefert dann ein Menü, das Ihnen die Möglichkeit gibt, die weitere Vorgehensweise exakt zu definieren.

Kriegsgeräte können entweder angreifen, sich in eine bestimmte Richtung bewegen, den Rückzug antreten oder in "Hock- oder Stille"-Stellung gehen. Bei Gebäuden kann in einem eigenen Fenster der gewünschte Bau ausgewählt werden, der bei entsprechender finanzieller Mittel sofort erstellt wird.

Nach Vervollständigung des Werkes muß noch ein strategisch günstiger Platz für die neue Konstruktion gesucht werden. Ein weiterer Mauseklick platziert den Bau. Auch die Produktion von neuen Fahrzeugen wird auf ähnliche Weise bewerkstelligt. Eine Anzeige stellt die von den gegnerischen Armeen erzeugten Schäden dar. Sobald die Markierungen den roten Bereich wechseln, sollte das Bauwerk oder die mobilen Einrichtungen sofort repariert werden.





nen allmählich mit Hilfe der Bauanlage an die bestehende Anlage angefügt werden. Allerdings bleibt die Entwicklung bei den Nachbarvölkern auch nicht stehen, so daß diese bereits nach kurzem mit Raketen, Abschußrampen und schwerem Artillerie-Geschütz anrücken. Und als ob dies nicht schon genug wäre, sorgt ein Riesen-Sandwurm für zusätzlichen Ärger, indem er ganze Panzer mit einem Schmatzer verschlingt.

Auf diese Weise bleibt der Spielspaß lange erhalten. Dune II erreicht einen ähnlichen Suchfaktor wie Sim City und durchwachte Nächte sind vorprogrammiert. Die Programmierer haben sich ein weiteres Mal selbst übertroffen. Eine gut durchdachte Benutzeroberfläche, mit der bequem alle Optionen angewählt werden können, prächtige VGA-Grafiken in Vollendung und dazu Sprachausgabe sowie Soundeffekte in brillanter Qualität machen Dune II zu einem echten Erlebnis. Einsteigern kommt entgegen, daß das Spiel komplett in Deutsch erscheint und daß neben einer denkbar einfachen Bedienung ein hervorragendes Hilfe-System angeboten wird, wie man es sonst eigentlich nur von "ernsthaften" Anwendungen gewohnt ist. Außerdem haben die Designer dafür gesorgt, daß sich die ersten Erfolgserlebnisse schon sehr bald einstellen und so für zusätzliche Motivation sorgen.

## Das Ganze noch mal von vorn ...

Ein nicht zu unterschätzender Nachteil ist jedoch die Tatsache, daß noch jeder "gewonnenen" Runde wieder von vor

ne begonnen werden muß. Wer nach zähem Ringen ein funktionierendes Verteidigungssystem auf die Beine gestellt, zahllose Feinde erfolgreich in die Flucht geschla-

gen und dabei seiner Gefolgschaft zu wirtschaftlicher Blüte verholfen hat, wird nicht umhin kommen, beim nächsten Einsatz zum wiederholten Male Bodenplatten zu verlegen sowie Windkraftanlagen und Raffinerien aus dem Boden zu stampfen. Erfreulicherweise gibt es die Möglichkeit, den aktuellen Stand auf Festplatte zu speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Geschehen einzusteigen. Die

besten Ergebnisse werden in einer Hall of Fame für die Nachwelt verewigt. Dune II kann jedem empfohlen werden, der sich für Strategiespiele auch nur im geringsten interessiert. Man kann ähnlich wie bei Sim City sowohl ein halbes Stündchen damit verbringen, seine kleine Siedlung um einige Komponenten zu erweitern als auch nächstmal den Eroberungszug fortsetzen und sein taktisches Geschick bei den immer schwieriger werdenden Missionen testen. Das Spiel läuft auf praktisch jedem PC ab 16 MHz ohne bemerkenswerte Geschwindigkeitseinbußen und stellt auch sonst keine großen Anforderungen an den Rechner, so daß niemandem dieses Kleinod der Computer-Unterhaltung vorbehalten bleiben muß.

Petra Maueröder ■



Nachdem die eigenen Anlagen auf Vordermann gebracht worden sind, sind die Markomnen dran!

SPECS & TECS	
REAL TIME	
VGA SoundMaster	
SVA Roland	
EMS Tastatur	
286er Joystick	
HD 8MB Maus	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Virgin Games
MUSTER von	Hersteller

RANKING	
Strategie	
87	
Spieleranzahl	
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut

satz an vorderster Front geeignet sind, bewachen sie vor allem die zivilen Einrichtungen.

## MILITÄR (Militärisches Baufahrzeug)



Normalerweise müssen alle Gebäude direkt miteinander verbunden sein. Um die Raketen näher an Feinde heranbauen zu können und damit die Wege der Erntemaschinen erheblich zu verkürzen, setzt man dieses äußerst nützliche Fahrzeug ein. Einzelne Gebäude außerhalb des eigenen Komplexes sind damit ohne weiteres möglich.

## Trike



Eine universell einsetzbare Maschine, die vor allem für die Auskundschaftung von Gewürzfeldern bestens geeignet ist.

## Haus IX



Die Forschungs- und Entwicklungsabteilung sorgt dafür, daß Ihre Fahrzeuge und Gebäude immer auf dem neuesten Stand der Technik sind. Durch das Haus IX wird die Produktion der effektivsten und besten Waffensysteme erst ermöglicht.

Mit dem neuesten Eisen will die kalifornische Edelschmiede nun im Puzzlelager für Unruhe sorgen. Bei der Incredible Machine werden jedoch weder Klötzen geschoben noch sortiert. Hier werden Wippen mit Ballons verknüpft, Kanonenkugeln in Blechmer geschossen und Mäuse von Katzen gejagt. Streng nach den Gesetzen der Mechanik rollen Tennisbälle Rampen herunter und ziehen Schnüre über Umlenkrollen am Pistolenausgang, während Taschenlampen auf Solarzellen strahlen, die wiederum Motoren mit Strom versorgen.

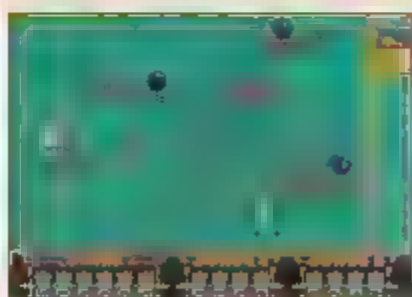
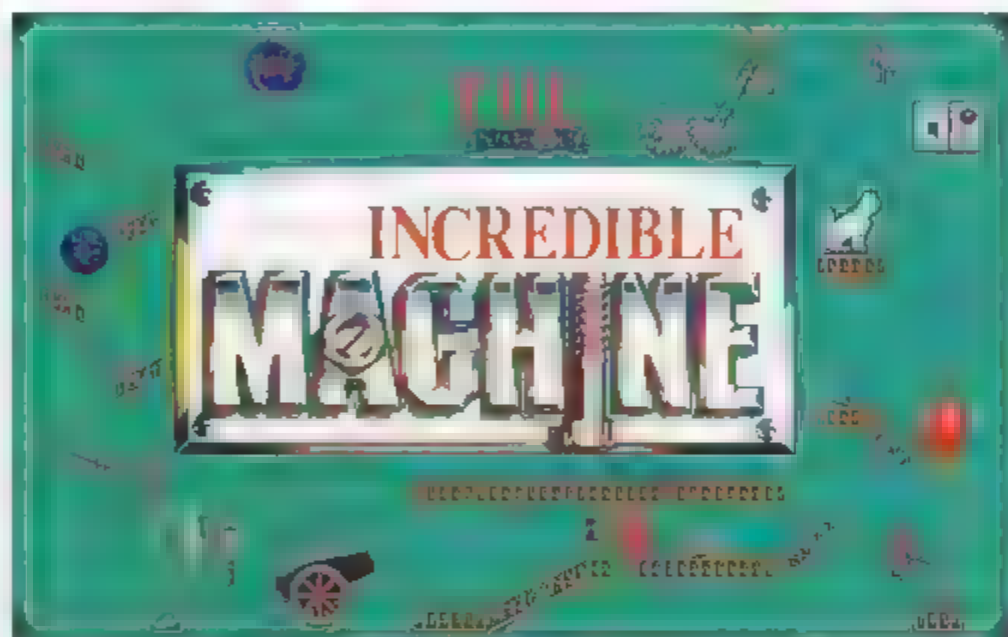
## Abwechslung pur

Jeder der 87 Levels bringt mit individueller Aufgabenstellung die Grubezellen ins Röhren. Hinter Sätzen wie "Führe die Maus ins Mausloch" oder "Zerschüttele alle Luftballons" verbergen sich knackige Rätsel, die geschicktes Anordnen und Verknüpfen der ungewöhnlichsten Gebilde erfordern. In der über 40 Werkzeuge umfassenden Toolbox findet sich nicht nur herkömmliches Material, auch Goldfischglas, Mäusenmotor und Dynamit ebnet den Weg zum nächsten

## The Incredible Machine

# Skurrierer Baukasten

**Dynamix erfüllt Tüftlerträume. Mit der Incredible Machine werden wundersame Apparaturen gebaut und quirlige Kettenreaktionen ausgelöst.**



## The Incredible Machine vs The Lemmings

Vor zwei Jahren löste Psygnosis einen bisher ungebrochenen Nagerkult aus. Das Jahr 1991 wurde zum Lemmingsjahr. Kaum ein PC-Besitzer konnte sich der Anziehungskraft der kleinen blauen Männchen entziehen, die plötzlich auf jedem Monitor umherwuselten. Es folgte eine Diskette mit Zusatzlevels und letztlich Weihnachtsmärchen, in denen die kleinen Selbstmörder im Nikolaus-Dress durch den Schnee. Die ganze PC-Welt wartet

darauf, daß DMA-Design den Vorhang lüftet und eine Horde neuer Nager die Festplatte verunsichern.

## Überspringt die Incredible Machine die Lemmings-Meßlatte?

In Sachen Umfang hat der Psygnosis-Knatter mit 120 Levels die Nase vorn. Dynamix macht die Differenz durch den genialen Freeform-Modus, aber spielend weit. Zudem sind die Puzzles etwas leichter und der Frustpegel liegt wegen der Spielgeschwindigkeit wesentlich niedriger. Wer bei Lemmings zum fünften Mal kurz vor dem Ziel durch einen falschen Mausklick von vorne anfangen muß, wird das zu

schätzen wissen. Trotzdem bleiben die Kleinen bei mir die Sieger, wenn auch nur mit wenig Abstand. Selbst eine noch so originelle Maschine kann einem nicht so sehr ans Herz wachsen wie 80 hilflose Nagerchen. Auch die Gagdichte liegt wesentlich höher. Am besten hat man beides. Die chormonten Lemmings für den die Beschützerinstinkte, die Incredible Machine die Kombinatorik und Experimentierlust.





**Puzzle** Erst durch Kombination der begrenzt zur Verfügung stehenden Mittel entfährt die Maus dem Kater und zerplatzen die Ballons. Der Ventilator bringt die Windmühle zum Drehen, Taschenlampe und Brennglas zünden die Rakete und der Affe auf dem Fahrrad treibt das Laufband an. Ganz ohne Zeitdruck bastelt man die einzelnen Elemente zusammen. Nach Beheben werden Teile gestreckt, verkürzt, gekippt und gespiegelt. Ein Mausklick auf die Starttaste und die Physik besorgt den Rest: Bölle fallen nach unten und aktivieren Motoren und Wippen. Über Zahnräder und Keilriemen werden Förderbänder angekurbelt und weitere Mechanismen ausgelöst. Läuft etwas schief, kann man sofort die Notbremse ziehen und ummodellern. Nach erfolgreicher Arbeit spuckt die Maschine ein Paßwort aus und speichert automatisch den Spielstand. Je nach Puzzle warten unterschiedliche

Schwerkraft- und Luftdruckbedingungen auf den Spieler. Auf dem Mond sinken Heliumballons zum Beispiel leichtschwer nach unten. Bowlingkugeln dagegen werden bei niedriger Gravitation federleicht.

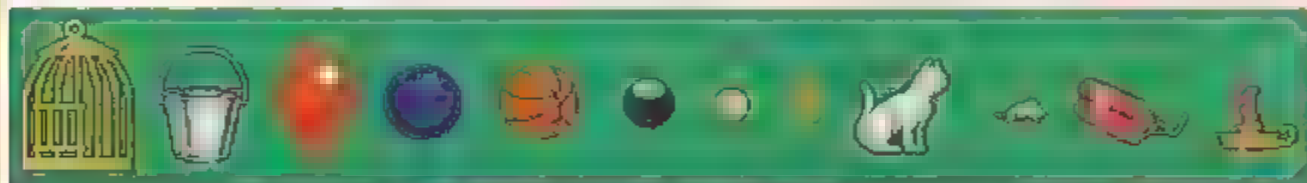
## Nicht nur für Erfinder

Wer den letzten Level geschafft hat oder seiner Kreativität freien Lauf lassen will, kann in den Freeform-Modus schalten. Hier wird nach Herzenslust in der Toolbox gewühlt, mit der Schwerkraft experimentiert und ein passendes Musikstück ausgewählt. Dem Erfindungswahn sind keine Grenzen gesetzt. Selbst undenkbar Wunderapparate sind in Windeseile lauffähig. Das selbstgebaute Perpetuum



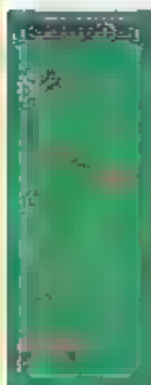
Mobile darf sogar auf Diskette oder Festplatte verewigt werden. Leider laufen die Elgenkreationen nur in Verbindung mit dem Spiel. Die Physik der Incredible Machine stimmt fast bis auf den I-Punkt. Nur in wenigen Fällen hat sich das Designteam Kevin Ryan und Jeff Tunney zugunsten der Spielbarkeit minimal über die Natur hinweggesetzt. Mit genauso viel Detailbeses-

senheit hat Dynamix an der Präsentation gefeilt. Boxhandschuh und Trampolin werden in einer Auflösung von 640x480 Pixeln dargestellt. Alle Tools sind hervorragend animiert und überraschen mit so manchem Gag. Der Affe sieht Sternchen und der Katze sträuben sich die Nackenhaare. Hausmusiker Chris Stevens kitzelt Rock, Funk, Blues und Country aus Roland- und



## So kommt Energie ins Spiel

Damit die Maschine nach dem Klick auf den Startknopf ins Rollen kommt, braucht sie Energie. Geliefert wird sie von allen Tools, die potentielle in kinetische Energie verwandeln, sprich herunterfallen. Je höher Gewicht und Lage, desto mehr Energie wird beim Fall umgewandelt. Neben Bällen in verschiedenen Größen dienen auch Katze, Maus, Käfig, Eimer, Kerze und Dynamitstange als Lieferanten. Die Ausnahme bildet der Ballon: Unter Erdbedingungen schwebt er nach oben.



## So bleibt die Energie im Spiel

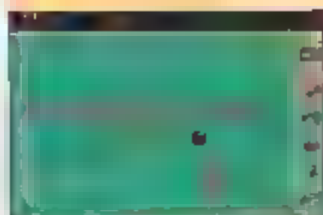
Um Energie und Kräfte von einem Werkzeug auf das andere zu übertragen, werden "Transporter" benötigt. Hier kommen Wippe, Seil und Rollen, Gummiband und Zahnrad zum Zug. Viele Tools setzen zusätzliche Energie frei, wenn sie getriggert werden, zum Beispiel Taschenlampe oder Mäusemotor. Andere wandeln sie um. So liefert die Solarzelle bei richtiger Beleuchtung Strom, den der Ventilator benötigt, um die Maus wegzublasen.

## Destruktive Energie

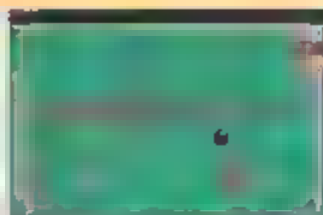
Manchmal muß auch was kaputtgehen. Bevorzugte Opfer sind Goldschnglas und Ballon. Die Incredible Machine stellt dem potentiellen Bösewicht bereitwillig eine Reihe von zweckreichen Mitteln. Allein der Ballon kann auf ein halbes Dutzend Arten zum Platzen gebracht werden. Kanone und Pistolen verschießen dicke Kaliber und Dynamitstangen zerbröseln Gemäuer und erzeugen Druckwellen.



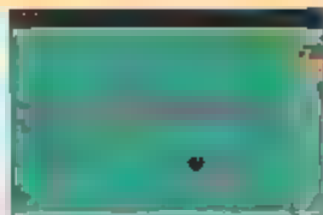
## Mit Tennisbällen und Pistolen



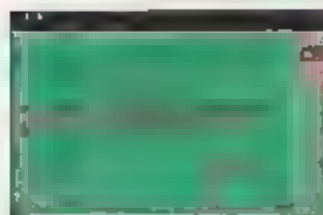
**Die Aufgabe:** Der Tennisball soll übers Netz.



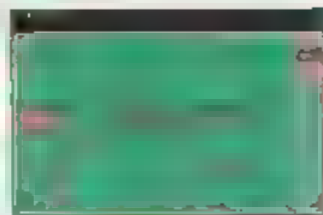
**Die Lösung.**



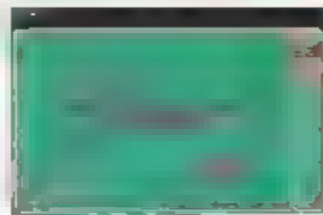
**Die Kugel fällt auf die Wippe und löst einen Schuß.**



**Baseball wird getroffen und fällt auf Schere, Schere schneidet Elmer los, Elmer fällt auf die Taschenlampe, die zündet mit Brennglas die Rakete.**



**Die Rakete startet und zündet im Vorbeifliegen das Dynamit.**



**Tennisball wird von Druckwelle auf Trompete geschleudert und hüpft übers Netz.**

**Soundblasterkarte** Besonders hörenswert: Die starken Mundharmonika-Einlagen. Angenichts des schwachen FM-Chips des Soundblasters eine kleine Meisterleistung. Nebenbei läßt er Dynamit und Kanonen krachen und Motoren knattern.

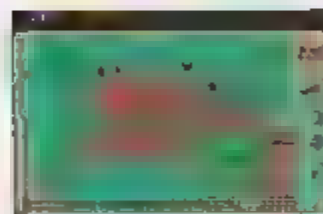
## Der perfekte Physikbaukasten

Die Incredible Machine gehört einfach in jeden anständigen Werkzeugkasten und Physiklehrplan, nicht nur der originalen Idee wegen. Dank 20 Tutorial-Levels fällt der Einstieg kinderleicht. Zählt in den Anfängerpuzzles allein die richtige Kombination der Werkzeuge, so kommt später auch Timing ins Spiel. Durchschneidet die Schere nicht im rechten Augenblick das Seil, an dem der Elmer befestigt ist, hat das fatale Folgen. Die Pistolenkugel landet im Goldfisch statt in der Blechwand. Trotz steigender Knobelrate erweist sich Dynamax' Neuling als erstaunlich flexibel. Meistens gibt es mehrere Lösungen pro Rätsel. Mit dem genialen Freeform-Modus erwirbt man praktisch ein zusätzliches Programm. Der riesige Baukasten läßt zu stundenlangen Bastelevents ein Ausleben dringend empfohlen. Hier liegt aber auch einer der wenigen Kritikpunkte. Der eifrige Erfinder kann zwar phantastische Maschinen bauen, aber wieso beim heiligen Zahnrad kann man keine eigenen Levels austüfeln und mit Freunden tauschen?

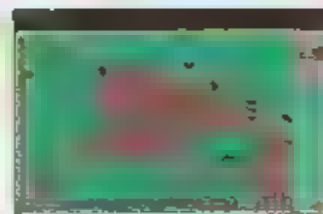
Abgesehen von diesem Manko ist die Incredible Machine ein klarer Favorit und Trendsetter des Denkspielrennens. 93. Zwar kann sie nicht am Lemmings-Thron rütteln, aber dank kurzweiliger und herausfordernder Levels sind typische Suchterscheinungen ("nur ein Puzzle noch...") und krampfhaftes Festbeißen vorprogrammiert. Hoffentlich schiebt Dynamax bald eine Data-Disk mit noch mehr Werkzeugen und einem Leveleditor hinter her.

Martin Rimmel ■

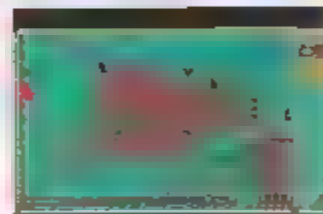
## Die Ballon-Raketen-Nummer



**Die Aufgabe:** Der Ballon soll zerplatzen.



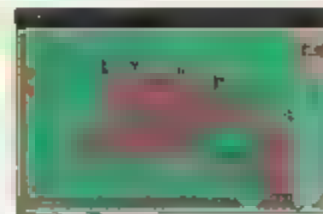
**Die Lösung.**



**Tennisball klappt im Fall Ventilator an, wird nach links geblasen und aktiviert Mäusemeter.**



**Tennisball schaltet untere Taschenlampe an. Mäusemeter hat inzwischen Clown aus Kiste geschleudert, der die Kugel auf obere Taschenlampe katapultiert.**



**Untere Taschenlampe hat mit Brennglas Kerze entzündet, obere Taschenlampe treibt mit Solarpanel und Generator die Windmühle und so das Laufband an. Ergebnis: Kerze fährt nach links und startet die Rakete.**



**Rakete fliegt hoch und zerstört den Ballon.**



# INTER SOFT

## Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 76314

Telefax: 0581 - 14461

### Top Ten

1 Indiana Jones 4	DV	72,50 DM
2 Boß	E	85,50 DM
3 Der Poltrier	DV	87,50 DM
4 Link 386 Fx	C+	95,00 DM
5 Indiana Jones 3	DV	84,50 DM
6 Indiana Jones 2	E	96,00 DM
7 Indiana Jones 1	C	95,50 DM
8 Indiana Jones Pro El	DV	94,50 DM
9 Indiana Jones	DA	94,50 DM
10 Monkey Island 2	DV	86,50 DM

### Neuheiten

Air Traffic Control	E	99,50 DM
Running Steel	DV	85,50 DM
Car & Driver	DA	81,50 DM
Front Page Football	E	73,50 DM
Inca	DA	88,50 DM
Ragnarok	A	A
Steelfighter 2	DA	89,50 DM
Strike Commander	A	A
Strike Commander 2	E	75,50 DM
X Wing	E	89,50 DM

### Low Budget

Baller 255	DA	29,50 DM
Baller 255	DA	29,50 DM
Chuck Yeager 3	DA	29,50 DM
Moonsault	DV	29,50 DM
Olympus	DV	24,50 DM
Dyn. Ip	DA	24,50 DM
Pegasus	DA	29,50 DM
Snake & Die	DA	29,50 DM
The Power	DA	24,50 DM
TV Sports Football	E	28,50 DM

### Nice Price

Advanced Destroyer		
Simulator	DA	3,50 DM
ASM Collection	DV	49,50 DM
Sears Tale	DA	32,50 DM
U.S. Mar. Lost in L.A.	DA	45,50 DM
Star Wars Su 25	DV	29,50 DM
Supplies	E	35,50 DM
T.S. Sports Baseball	DA	44,50 DM
TV Sports Bowling	DA	44,50 DM
Wing Commander 1	E	45,50 DM
Zak McKracken	DV	94,50 DM

## PREISLISTEN - AUSZUG

A.T. Jim	DV	95,50 DM	Haidball 1	DA	66,50 DM
Academy of the Pacific	DA	18,50 DM	Imperial Commander	DA	92,50 DM
Advantage Tennis	DA	64,50 DM	Heaven's Gate	DA	2,50 DM
Am. Combat Aces	DA	89,50 DM	Heaven's Gate 2	DV	8,50 DM
A. Link 386 Fx	DA	95,00 DM	Heaven's Gate 3	DA	62,50 DM
A. Link 386 Fx 2	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 4	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 3	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 5	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 4	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 6	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 5	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 7	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 6	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 8	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 7	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 9	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 8	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 10	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 9	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 11	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 10	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 12	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 11	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 13	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 12	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 14	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 13	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 15	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 14	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 16	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 15	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 17	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 16	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 18	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 17	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 19	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 18	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 20	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 19	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 21	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 20	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 22	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 21	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 23	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 22	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 24	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 23	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 25	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 24	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 26	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 25	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 27	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 26	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 28	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 27	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 29	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 28	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 30	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 29	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 31	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 30	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 32	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 31	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 33	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 32	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 34	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 33	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 35	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 34	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 36	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 35	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 37	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 36	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 38	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 37	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 39	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 38	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 40	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 39	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 41	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 40	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 42	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 41	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 43	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 42	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 44	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 43	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 45	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 44	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 46	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 45	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 47	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 46	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 48	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 47	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 49	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 48	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 50	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 49	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 51	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 50	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 52	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 51	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 53	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 52	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 54	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 53	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 55	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 54	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 56	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 55	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 57	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 56	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 58	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 57	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 59	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 58	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 60	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 59	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 61	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 60	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 62	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 61	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 63	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 62	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 64	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 63	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 65	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 64	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 66	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 65	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 67	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 66	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 68	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 67	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 69	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 68	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 70	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 69	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 71	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 70	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 72	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 71	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 73	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 72	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 74	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 73	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 75	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 74	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 76	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 75	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 77	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 76	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 78	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 77	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 79	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 78	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 80	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 79	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 81	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 80	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 82	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 81	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 83	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 82	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 84	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 83	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 85	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 84	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 86	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 85	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 87	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 86	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 88	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 87	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 89	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 88	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 90	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 89	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 91	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 90	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 92	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 91	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 93	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 92	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 94	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 93	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 95	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 94	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 96	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 95	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 97	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 96	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 98	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 97	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 99	DA	64,50 DM
A. Link 386 Fx 98	DV	94,50 DM	Heaven's Gate 100	DA	64,50 DM

## Der Freeform-Mode

Obwohl in der Anleitung ganz nebensächlich erwähnt, entpuppt sich der Freeform-Modus als eines der vielseitigsten Softwarespielzeuge schlechthin. Selbst die Toys von Maxs könnten sich hier noch eine Scheibe abschneiden. Während man sich bei den Puzzles mit einer begrenzten Anzahl von Werkzeugen und vorgegebenen Aufgaben begnügen muß, werden hier alle Register gezogen. Dynamix liefert zur Inspiration gleich drei Maschinen mit. Mit einer handvoll Tools hat man schnell die erste Eigenkreation geschaffen. Ob dominanz-ähnliche Kettenreaktion oder Wettrennen zwischen Stahlkugel und Tennisball - der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Witzige Minifilme lassen sich genauso leicht erstellen wie Verfolgungsjagden von Katz und Maus. Die Laufzeit der Maschine hängt ebenfalls allein von der Kreativität des Bastlers ab. Vom Drei-Sekunden-Feuerwerk bis zum ewig ratternden Perpetuum Mobile ist alles möglich. Wer ausgiebig mit Schwerkraft und Luftdruck experimentiert, entwickelt vielen Werkzeugen ungeahnte Eigenschaften. Bei schwachem Druck schweben Ballons schwerelos im Raum. Wird der Regler ganz nach rechts geschoben, verflüssigt sich die Luft und selbst die Bowlingkugel steigt nach oben.

### SPECS & TECHS

**ISA Ad Lib**  
**VGA SoundMaster**  
**SVGA Roland**  
**EMS Tastatur**  
**286er Joystick**  
**10 TMB Maus**

**Handbuch** Englisch  
**Spiel** Englisch  
**Kopierschutz** kelner

**PREIS lt. Hersteller**  
**ca. DM 130,-**

**HERSTELLER**  
**Sierra/Dynamix**

**MUSTER von**  
**Bomica**

### RANKING

#### Denkspiel

# 86

**Spieleranzahl** 1  
**Motivation** Monoton  
**Belohnung** gut  
**Preis/Leistung** gut

räumlich und Druckfehler vorbehalten  
 DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version  
**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!**  
 VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, JPS 9,- DM und  
 Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr,  
 Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfrage erwünscht  
**AB 300,- DM VERANDKOSTENFREI!**

# INTER SOFT

**H. UND T. RUPP** POSTFACH 1932 3110 UELZEN I

SimLife

**Simulationsfreaks, denen SimCity zu leicht, SimEarth nicht komplex genug und SimAnt zu unrealistisch war, kommen jetzt mit SimLife voll auf ihre Kosten: Im neuesten Maxis-Produkt wird nichts Geringeres als das Leben simuliert.**

## Wie das Leben so spielt

Bereits beim Öffnen der Verpackung kann man erahnen, wie komplex das Leben wohl sein mag. Ca. 300 Seiten Handbucher sollten be-

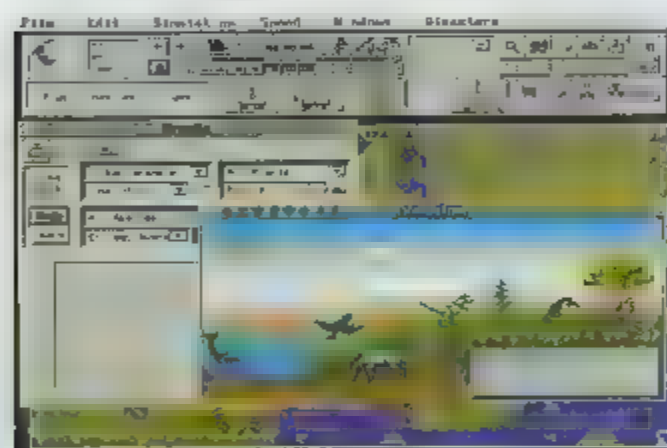
reits schon das Entwerfen einer mittelgroßen Welt benötigt einige Minuten, ein repräsentativer Vorgeschmack auf das weitere Spiel. Der zweite Schnitt ist

verändert werden, sogar einzelne Exemplare kann man unterschiedlich gestalten. Aus einem von weit über 1.000 Grundtypen kann man hier auswählen, um die Pflanze einer bestimmten ökologischen Nische anzupassen. Mit 15 weiteren Regeln können die Pflanzen weiter spezialisiert werden. Die Erschaffung der Tierwelt erfolgt auf ähnliche Art und Weise. Eine Spezies wird neu erschaffen oder eine bestehende den örtlichen Gegebenheiten angepaßt und allein oder als Rudel in das Leben entsandt. Allerdings wird hier aus über 2.000 Grundtypen ausgewählt, die Verhaltens- und Lebensweisen werden mit ca. 30 Regeln beeinflusst.

Allerdings auch schon das einzige Ziel, das SimLife dem Spieler steckt. Obwohl bei Spielbeginn aus mehreren Spielarten ausgewählt werden kann, z.B. Wüste zu Wald oder Vegetarierwelt, lautet die Aufgabe immer: "Schaffe eine Welt mit einem stabilen dynamischen Gleichgewicht".

### Gigantismus

Überraschenderweise belegt SimLife lediglich zwei Megabyte Hauptspeicher und vier Megabyte auf der Festplatte, weit weniger komplexe Programme sollten sich hieran ein Beispiel nehmen. Doch zu früh gefreut, der riesige Verzeichnisbaum, den das Installationsprogramm anlegt, ist ein Hinweis darauf, Dateien, in denen große Welten mit vielen Lebewesen abgespeichert sind, können sich ohne weiteres auf 15 MB aufblähen. Das optionale Logbuch schneidet weitere MBs. Es werden derart viele Daten gesammelt, daß ein einmaliges Berechnen sämtlicher Abhängigkeiten auch auf einem Rechner mit 50 MHz über zehn Minuten dauern kann, trotz des verwendeten 386er Codes.



**Knöpfe, Schalter, Regler, Menüs, Fenster, Überlappend, nebeneinander, Zurechtfinden dauert.**

wählt werden, um die unglaubliche Vielfalt des Programms kennenzulernen, zu züglichen einiger Textdateien, die auf der Festplatte zu finden sind. SimLife simuliert ein Ökosystem mit vielen Details wie Flora, Fauna, Klima, Landschaft und allen Wechselwirkungen, die dazwischen bestehen können. Was sich aus diesem System im Laufe der Zeit entwickelt, liegt in der Hand des Spielers, der fast alles nach seinen Wünschen beeinflussen kann.

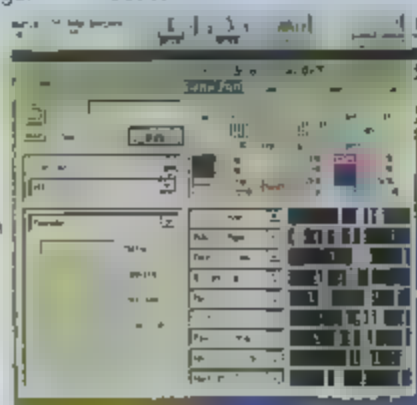
### Genesis

Zu allererst muß man sich eine Welt erschaffen, in die später die Pflanzen und Tiere gesetzt werden können. Größe, Klima und Aussehen dieser Welt können bestimmt werden, und schon erweckt der Wunsch nach einem schnelleren Rech-

ner, schon das Entwerfen einer mittelgroßen Welt benötigt einige Minuten, ein repräsentativer Vorgeschmack auf das weitere Spiel. Der zweite Schnitt ist das Bevoorkern der Welt mit Pflanzen. Während auf den anfangs noch kargen Boden bei unfreundlichen Klimaverhältnissen nur einzelne Gräser und Büsche wachsen, können zu einem späteren Zeitpunkt ganze Wälder entstehen. Eine Vielzahl vorgefertigter Pflanzen steht zur Verfügung, die auf unterschiedlichste Art und Weise angepflanzt werden können. Wenn diese nicht ausreichen oder wer seine Fähigkeiten bei der Erschaffung neuer Lebens ausprobieren möchte, kann jederzeit neue Gattungen entstehen lassen. Ob bestehende Pflanzen nur verbessert oder angepaßt werden, oder neue Pflanzen völlig aus der Phantasie entstehen, stets stehen eine Unmenge Möglichkeiten zur Verfügung, das Erbmaterial den eigenen Wünschen anzupassen. Doch nicht nur ganze Gattungen können

### Evolutions-theorie

Nun beginnt die langwierigste Phase, in der das Ökosystem am Leben erhalten werden muß. Ein gnadenloser Verdrängungswettbewerb entsteht: ein Fressen und Gefressen werden, nur der Stärkste gewinnt. Doch gerade eine besonders vielseitige und angepaßte Gattung macht den Hobbygärtner das Leben schwer, da sie sich mit der Zeit selbst das Essen wegrißt und sich ausrottet. Das Ziel ist also, eine möglichst große Vielfalt an Arten zu schaffen, die sich durch die Evolution ständig selbst verbessert, andere ausrottet und das Entstehen neuer Arten zuläßt - Charles Darwin hätte seine Freude daran. Dies ist)

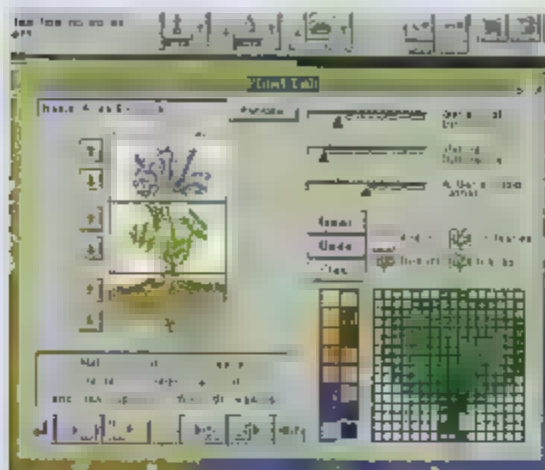


## Uh-Aaaah!

Einen Großteil an dem geringen Speicherbedarf des Programms tragen die klanglichen Fähigkeiten von SimLife bei. Außer einem Uuhuh, einem

SimLife auch noch die 800x600-Auflösung einiger weniger Super-VGAs, allerdings lassen sich dann die annehmbar kleinen Beschriftungen vieler Objekte am oberen Bild-

**Nach dem Schöpfungsakt können die Wesen mittels Icon-Editor in das Buch des Lebens geschrieben werden.**



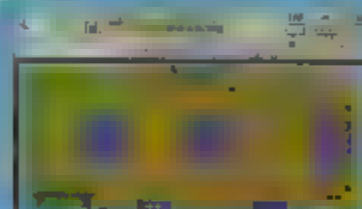
Lebewesen sich nur auf den Knoten eines groben Rasters befinden können, gibt es weder flüssig animierte Bewegungen noch realistische (unordentliche) Wälder. Die Tiere springen von Rasterpunkt zu Rasterpunkt und verdecken dabei die darunterliegenden Lebewesen vollständig, selbst wenn eine Mücke über einen Baum oder einen Wal fliegt. Bei dem ein Jahr älteren SimAnt, das große Ähnlichkeiten aufweist, wurde das ebenfalls vorhandene Raster durch eine weitaus bessere Grafik verborgen - SimLife ist in dieser Beziehung ein glatter Rückschritt.

## Kein Ziel vor Augen

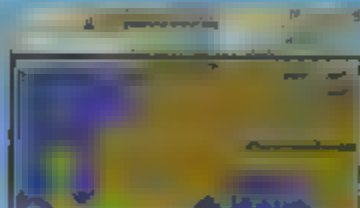
Was Mans bei der Grafik verbrochen hat, wird bei der Bedienung wieder wett gemacht. Die meisten Knöpfe und Schieberegler sind auch ohne Studium des Handbuchs und ohne exzellente Englischkenntnisse zu verstehen. Für eine Vertiefung des Wissens steht immer eine gute Onune-Hilfe zur Verfügung.

Uh-Aaaah! und einigen weiteren nervenden Geräuschen ist nichts zu hören. Bei größeren Werten entwickelt sich dies zu einem anklagenden Stöhnen, daß sich aber glücklicherweise (teilweise) abschalten läßt. Außer dem Standard-VGA-Modus unterstützt

Schirmrand kaum noch lesen. Da die einzelnen



Brams Business Simulation bietet die ewige Jagd der arbeitenden Bevölkerung nach Geld nach. Doch die Goldscheine meiden die Arbeiter und wenden sich wie von selbst dem Big Business zu, das nichts anderes tut als auf die Dollars zu warten.



Economic Theorie 101 zeigt (stark vereinfacht) das dynamische Gleichgewicht einer Volkswirtschaft. Alles geht gut, bis auf einmal der Staat mit Steuerentziehern eingreift. Durch eigene Erweiterungen kann das System fast bis auf den aktuellen Stand der Volkswirtschaftslehre gebracht werden.

## Beispiele

**Daß mit SimLife nicht nur das Gleichgewicht eines Ökosystems nachzubilden ist, bezeugen die mitgelieferten Beispiel-"Anwendungen". Teils albern, teils unvollendet, laden sie zum Experimentieren ein:**

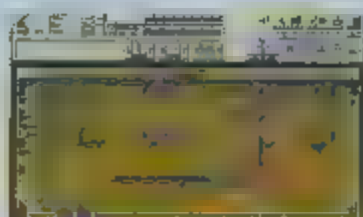


Prelude ist eine nicht vollendete, aber dennoch deutlich mißlungene Anwendung, mit der mittels Mutation und willkürlicher Anordnung von Noten und Pausen ganze Musikstücke entworfen werden sollen.

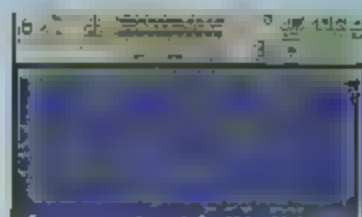
SalmonRun simuliert die Wanderung einiger Lachse in einem Flußlauf, nicht mehr und nicht weniger.



SimCity Entree der Klassiker. Allerdings stark vereinfacht und mit einem völlig neuen Auftrag. Mit Hilfe von Monstern und Bauingenieuren soll diesmal eine ganze Stadt völlig zerstört werden.



SimOffice zeigt den Selbsterhaltungstrieb des Bürokratismus. Aus Schreibarbeit entsteht Schreibarbeit.



Social Leeches: Außerirdische landen auf einem Planeten um Wasser zu trinken. Doch sie versinken mit ihrem Raumschiff im Meer und führen sich dort dermaßen wohl, daß sie sich rasend schnell vermehren und auf einen Retter hoffen müssen, der die Überbevölkerung vermeidet.



Die Menüs sind nie zu tief verschachtelt, und obwohl es unglaublich viele Möglichkeiten gibt, das Ökosystem zu beeinflussen und auszuwerten, fühlt man sich selten überfordert. Das wirklich gute englischsprachige Handbuch wird nur benötigt, um auch die weniger wichtigen und versteckt liegenden Details kennenzulernen. Die mitgelieferten Beispielwelten lassen nur erahnen, welche sinnvollen oder auch sinnlosen Sachen mit SimLife machbar sind. In puncto Geschwindigkeit und Grafik hätte man nach den aufwendigen Vorankündigungen mehr erwarten können, vor allem aber auch vom Game selbst, das von den Programmierern scheinbar vergessen worden ist. SimLife ist nur ein aufwendiger und wirklich guter Rahmen. Während man in SimCity eine Metropole aufbaut oder in SimAnt ein Grundstück erobert, hat man bei SimLife eigentlich kein Ziel vor Augen. Simulationssüchtige, die bereits an der puren Simulation und am Experimentieren Gefallen finden, werden aber trotz aller Monotonie von SimLife begeistert sein. Spielernaturen sei allerdings empfohlen, auf das nächste Maxis-Produkt zu warten. SimFarm.

Harald Wagner ■

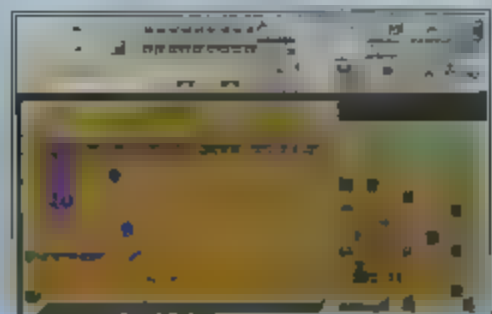


Daß SimLife mehr als nur ein Spiel ist, soll hier mit einem kleinen Projekt gezeigt werden. Es ist nur als Experimentum zur eigenen Kreationen gedacht und selbstverständlich noch stark ausbaufähig. Wäre es nicht wunderbar, wenn der Ablauf und der Erfolg von Parties vorhersagbar und vielleicht sogar steuerbar wäre? Mit dem hier vorgestellten Partysimulator kann dem Phänomen Party auf den Grund gegangen werden. Erklärt warum Parties immer in der Küche oder im Bad enden, wo die verschiedenen Arten entworfen werden, um die Gäste bei Laune zu halten. Zu guter Letzt benötigt eine gelungene Party natürlich auch einige Gäste, das Finden der richtigen Parameter-Einstellungen stellt den schwierigsten Teil des Party-Simulators dar. Einige Eigenschaften sind wieder den Photos zu entnehmen, andere, wie Vorlieben und Abneigungen, sind von den Personen zu übertragen, die hier simuliert werden sollen. Die passenden Werte für Features, Health und Ähnliches lassen sich nur durch Experimentieren finden. Wie auch bei den Pflanzen sollten lieber mehr Gäste als weniger entworfen und eingeladen werden, da kleine Parties zu schnell versanden. Nachdem all diese Vorbereitungen abgeschlossen und Speisen und Gäste gut verteilt worden sind, kann die Party endlich



steigen. Die Pause-Taste wird gelöst! Für einen kurzen Augenblick kann man sich nun zurücklehnen und den Ablauf der Party beobachten. Einige Gäste gehen insipiden, andere ertönnen sich durch die Räumlichkeiten um danach diskret zu verschwinden, wieder andere sind nicht vom Essen abzuhalten. Als guter Gastgeber hat man aber alle Hände voll zu tun, um immer ein ausreichendes Angebot an Speisen und Getränken anbieten zu können - auch in SimLife ist die Party in erster Linie für die Gäste interessant. Zu fortgeschrittener Stunde wird die Party etwas ruhiger, da die besten Freunde schon gegangen sind, die Tische und Gäste sich im Bad oder in der Küche versammelt haben und fast nur noch professionelle Partygäste da sind, die man nicht einmal eingeladen hat. Besonders hartnäckig war ein tollhanger junger Mann den ich Arthur nannte, welcher sich schließlich allein auf der Party befand und noch lange feierte. Selbstverständlich zeigt dieser Ansatz nur einen geringen Teil der Möglichkeiten von SimParty. Die Faszination eines Videorekorders oder Popes Playboy-Sammlung könnte diese weiteren Vorzüge zugefügt werden - der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

stiegen. Die Pause-Taste wird gelöst! Für einen kurzen Augenblick kann man sich nun zurücklehnen und den Ablauf der Party beobachten. Einige Gäste gehen insipiden, andere ertönnen sich durch die Räumlichkeiten um danach diskret zu verschwinden, wieder andere sind nicht vom Essen abzuhalten. Als guter Gastgeber hat man aber alle Hände voll zu tun, um immer ein ausreichendes Angebot an Speisen und Getränken anbieten zu können - auch in SimLife ist die Party in erster Linie für die Gäste interessant. Zu fortgeschrittener Stunde wird die Party etwas ruhiger, da die besten Freunde schon gegangen sind, die Tische und Gäste sich im Bad oder in der Küche versammelt haben und fast nur noch professionelle Partygäste da sind, die man nicht einmal eingeladen hat. Besonders hartnäckig war ein tollhanger junger Mann den ich Arthur nannte, welcher sich schließlich allein auf der Party befand und noch lange feierte. Selbstverständlich zeigt dieser Ansatz nur einen geringen Teil der Möglichkeiten von SimParty. Die Faszination eines Videorekorders oder Popes Playboy-Sammlung könnte diese weiteren Vorzüge zugefügt werden - der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.



**SPECS & TECHS**

ESX Ad Lib  
VGA Soundkarte  
SVGA Monitor  
EMS Tastatur  
386er Joytick  
1024 Ma Mouse

Handbuch Englisch  
Spiel Englisch  
Kopierschutz Arthur

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 130,-

HERSTELLER  
Mindscape

MUSTER von  
Bamco

**RANKING**

Strategie

62

Prozent

Spieleranzahl 1  
Motivation Wochen  
Ausstattung Üppig  
Preis/Leistung normal





**E**inzigartige Animationssequenzen und die Spielstärke eines modernen Schachprogramms – ist das unter einer Hut zu bringen? 'Mit Leichtigkeit' möchte man sagen, wenn man das Ergebnis von Chris Morgans langer Programmierarbeit vor Augen hat. Battle Chess 4000 ist bereits der dritte Teil einer Reihe von vollanimierten Schachprogrammen, die Electronic Arts für den PC herausbrachte. Verdruß für die Einen, Genuß für die Anderen. Die Anforderungen an die Systemhardware sind nicht schlecht. Ein flatter 386er mit mindestens 2MByte RAM und einer VESA-kompatiblen SuperVGA-Karte sollten schon vorhanden sein, um in den Genuß des multimedialen Spektakels zu kommen. Hat man die Installation der acht Disketten erst hinter sich gebracht, und auch das System optimal angepaßt (EMM386 und ein VESA-Treiber sollten in der AUTOEXEC.BAT stehen,

## Battle Chess 4000

# Schach animiert!

**Als PC-Spiele noch zu den seltenen Neuerscheinungen auf dem Spielmarkt gehörten, brachte Electronic Arts eine Schachsimulation heraus, die jedermann faszinierte. Das Konzept von den "lebendigen Schachfiguren" mußte lange Zeit ruhen. Jetzt geht "Battle Chess" in die nächste Kampfunde - und nicht nur der um die Zahl "4000" erweiterte Titel deutet an, daß Battle Chess 4000 eine völlige Neuentwicklung der Spielidee ist.**

aber trotzdem müssen 600 KByte frei sein) wird man für die Mühe reich belohnt. In einer Auflösung von 640 mal 400 Punkten in 256 Farben bietet sich dem Spieler der Anblick der bisher ungewöhnlichsten Interpretation des Königs: Der König und seine

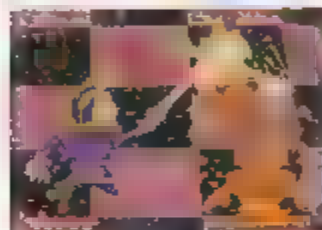
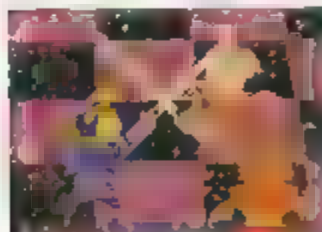
Gemahlin sind noch gut als solche zu erkennen, die Balenreihen dagegen machen zwei Sätzen von comicartigen Würmern mit weit aufgerissenen Augen Platz. Dort wo der Schachspieler die vier Turme vermutet, stehen zunächst noch undefinierbare Metallklötze

die sich im weiteren Verlauf als Transformer-Roboter herausstellen. Auf den Positionen der Springer befinden sich jetzt außerdem vier Weltraumpiloten mit Laserpistole, und die Läufer wurden durch vier ebenfalls futuristisch ausgestattete "Wissenschaftler" ersetzt



## Animationssequenzen

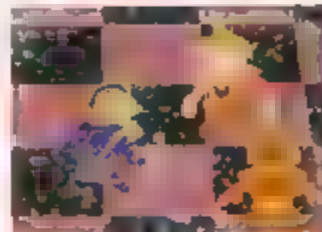
Der Unterschied zu Programmen wie Grandmaster Sargon Chess usw. besteht in der besonders witzigen Darstellung der Figuren und in ihrer Art einander vom Brett zu werfen. Für jede denkbare Kombination von Würfeln (insgesamt 36, denn jeder der sechs verschiedenen Charaktere kann jeden



anderen schlagen} entwarf Chris Morgan eine animierte Grafiksequenz, die das Ableben der jeweils geworfenen Figur illustriert. Allesamt haben sie Zeichentrickqualität, durch die Reihe sind alle total witzig und die meisten haben eine stolze Länge von weit über zehn Sekunden. Einige Beispiels: Treffen zwei Springer (Weitraum-Soldaten) aufeinander, dann stecken beide ihre Laserpistolen weg, und liefern dem Spieler ein launhaftes Lichtschwert-Duell, bis der eine dem anderen sein Lichtschwert aus der Hand schlägt. Gerade als der vermeintlich Überlegene zum Gnadenstoß ausholen will, gibt sein Schwert den Geist auf. Der andere zögert nicht lange, greift zur Laserpistole und schießt dem verdutzten Verteidiger ein dickes Loch in den Bauch. Auch das witzige Ritterduell aus "Ritter der Kokosnuß" ist in der neuen Battle Chess Version wieder zu finden. erinnern Sie sich? An grafischen Gags mangelt es dem Programm also nicht, aber was ist mit dem Sound?



**Der "Bayer-Wurm" winselt um Gnade, doch das Ego des Zaubers ist zu teuflisch.**

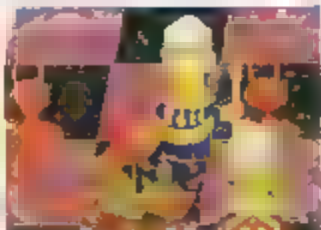


**Das Lichtschwertduell der beiden "Springer" hat echte Filmqualitäten. Irre komisch, wenn plötzlich die Batterien aus dem Takt fallen...**

Bei den meisten Schachprogrammen wird auf diesen Aspekt - zurecht - kein sonderlich großer Wert gelegt. Battle Chess 4000 kann aber auch hier durch zahlreiche Gags und digitalisierte Sprache überzeugen. Eine Soundkarte ist dabei allerdings die Grundvoraussetzung für die Soundbegleitung.

## Auch für Profis ein echtes Schachprogramm?

Battle Chess 4000 besteht nicht nur aus schönen Grafiken und gutem Sound - auch für ernsthafte Schachspieler kann das Programm durchaus interessant sein. Als erstes fällt dabei die Eröffnungsbibliothek auf, die es mit 300 000 gespeicherten Zügen auf einen stolzen Umfang von 150 KBytes bringt. Neben dieser Haupt-Eröffnungsbibliothek, verfügt Battle Chess noch über drei weitere Bibliotheken. Bemerkenswert ist auch die Größe der verwalteten Hash-Tabellen. Battle Chess wurde so programmiert, daß es auch große Mengen von Speicher effizient



für seine eigene Spielstärke ausnutzt. Bei einem Rechner mit acht MByte Speicher bei spielsweise, werden ganze vier MByte für Hash-Tabellen belegt. Absolute Schach-Cracks möchten jetzt natürlich auch eine ELO-Rate hören (eine Art faktischer Intelligenzquotient, auf dessen Skala der Weltmeister Kasparow mit 2750 Punkten zu finden ist). Bei zweiminütiger Bedenkzeit für jeden Zug er



reicht Battle Chess eine Punktzahl von ungefähr 2000. Einige Statistikfunktionen und auch ein Hilfesystem, das über mehr Optionen verfügt als einfach nur "Hint" wären natürlich noch wünschenswert gewesen, denn so kommt das Programm an Schachprogrammen mit Luxus-Ausstattung, wie etwa den Chessmaster 3000, in dieser Hinsicht nicht heran. Dafür entschädigt eine "Modem"-Option den Unlang-Freund für diese Mängel. Sowohl das Duell über ein seriell-Kabel als auch über ein Modem werden dabei ermöglicht. Wer sich selbst als Profibezeichnet, wird an Battle Chess 4000 wahrscheinlich

**Der "Transformer-Turm" schleißt sein Helmkino aus der Brust und präsentiert dem verblöbten "Wurmbauern" Rambo 26, lebensecht...**

vielen auszusetzen haben, von den erwähnten Mängeln in der Ausstattung bis zur Spielstärke, die einem "seriösen" Schachspieler eigentlich nie hoch genug sein kann. Für Einsteiger und Fortgeschrittene ist Battle Chess aber eine überaus witzige und unterhaltsame Möglichkeit, ihrem Hobby nachzugehen. Wer schon lange nicht mehr so richtig gelacht hat, sollte bei diesem Programm zugreifen.

Thomas Borovskas ■

**SPECS & TECHS**

EGA Adapter	• VESA Soundblaster
• EMS Tastatur	• 386er Joystick
• 1024MB Maus	

Handbuch Deutsch  
Spiel Englisch  
Kopierschutz normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-  
HERSTELLER Interplay  
MUSTER von Electronic Arts

**RANKING**

Strategie

84

Spieleranzahl 2  
Motivation Monate  
Ausstattung normal  
Preis/Leistung normal

**H**in und wieder scheint es in der Softwareindustrie Zeitpunkte zu geben, in denen die Zeit für bestimmte Produktionen "reif" zu sein scheint. Sehr ähnliche Geisterhausvarianten werden von verschiedenen Unternehmen fast gleichzeitig vorgestellt, Wing Commander Verschnitte überfluteten den Markt, nun scheint die Zeit reif zu sein für die Simulation bisher vernachlässigter Flugzeuge. Den Senkrechtstartern. Fast gleichzeitig mit dem Harrier Jump Jet von Microprose veröffentlicht Daimark seine Version dieses Themas: AV-8B Harrier Assault. Im indischen Ozean liegt Timor, eine seit 1975 von Indo-

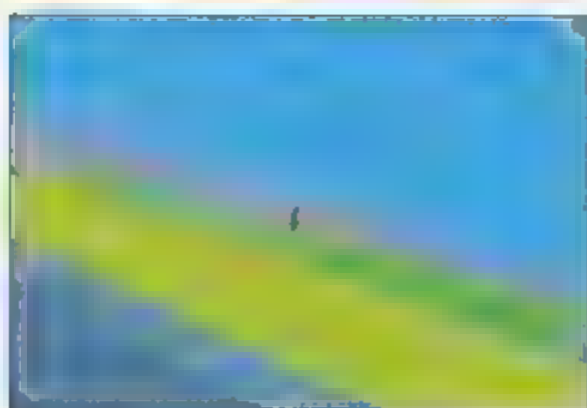
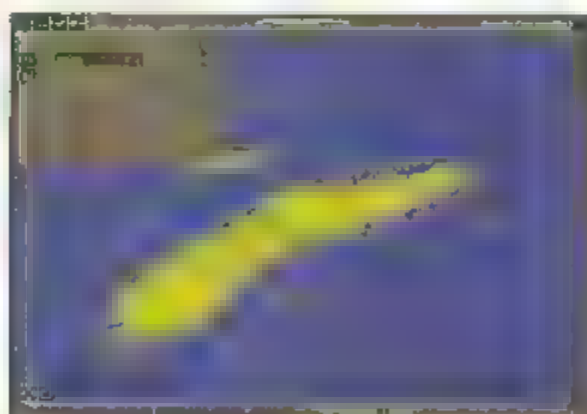
nesien besetzte Insel. Die indonesische Regierung beherrscht das Land mit aller Härte, und so kommt es eines Tages, wie es kommen muß: Die JNO beschließt, Timor zu befreien und die amerikanischen Marines müssen diese Aufgabe erledigen. Der Spieler übernimmt nun die Aufgaben des kommandierenden Offiziers der Marinetruppen und hat die Einsätze seiner Soldaten und Waffensysteme so weit als möglich zu planen. Mit Hilfe des vielseitigen See-Lande-Datensystems TAWADS lassen sich unter anderem die Flüge der Harrier-Jets planen, neu erkundete Landstrieche kartographieren, lasergesteuerte

Bomben programmieren und vieles mehr. Die Befreiung Timors kann natürlich auf viele unterschiedliche Weisen geschehen, der mitgelieferte Einsatzplan ist nur für Nichtstrategen gedacht, die den Flugsimulator des Fliegens wegen angeschafft haben.

## Konsequente Simulation

Denn nebenbei enthält AV-8B auch noch einen Flugsimulator (eigentlich sogar zwei), damit man die vorher geplanten Einsätze auch selber fliegen kann. Nach der Bewaffnung der Maschine (es stehen nur Raketen und Bomben zur Aus-

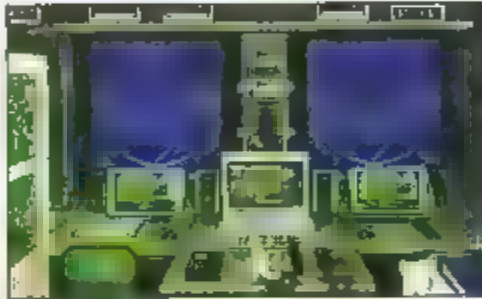
wahl, jeweils gelenkt und ungelenkt) geht es auf das Flugdeck des Flugzeugträgers, wo man gleich mit den Eigenheiten eines Senkrechtstarters befaßt gemacht wird - man fällt öfters ins Wasser. Nach dem gelungenen Start fliegt man nun über die kleine Insel, die mit ziemlich vielen Details dargestellt wird. Harrier Assault erhebt den Anspruch, eine sehr realistische Simulation zu sein. Es werden also stundenlange, ereignislose Flüge ebenso simuliert, wie feige Feinde, die nicht bereitwillig vor das MG fliegen, um sich abschießen zu lassen. Anfangs können fast nur Erkundungsflüge geflogen werden, erst später werden die



AV-8B Harrier

# Senkrecht- starter 2

**Das Domark-Produkt ist mehr als nur ein Flugsimulator: Zusätzlich gibt es den Einsatzplaner TAWADS, mit dessen Hilfe das feindliche Hinterland erkundet und die Zerstörung der Bodenziele geplant wird.**



hier ausgemachten Ziele mit Unterstützung der Kriegsschiffe, Bodentruppen und weiterer Flugzeuge bekämpft, spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte man sich mit den Funktionen des TAWADS vertraut gemacht haben. Die Kämpfe gestalten sich angenehm schwierig, auch wenn man die Maschine beherrscht sind die Gegner nicht leicht auszuschalten. Immer wieder gerät es ihnen, den Piloten tief im feindlichen Hinterland von seinen Kameraden zu trennen.

## Stillgelegte Rechnerfunktion

AV-8B ist stark auf Geschwindigkeit optimiert, was bereits mit 2,5 MHz ungewöhnlich sanfte Bewegungen möglich macht. Erreicht wird dies durch einen speziellen 386er-Code, direkte Adressierung der mindestens 2 MB Speicher und durch eine fast vollständige Stilllegung der BIOS- und DOS-Funktionen, was allerdings unter anderem dazu führt, daß die deutsche Tastaturbelegung und spezielle Mausfunktionen

nicht mehr verfügbar sind. Auch auf die grafische Darstellung hatte die Forderung nach hoher Geschwindigkeit einen eher negativen Einfluß. Sie ist zwar keineswegs schlechter als die gewohnten Vektormodelle, an den Harrier Jump Jet oder den F-15 Strike Eagle kommt sie jedoch bei weitem nicht heran. Der TAWADS-Bildschirm glänzt mit seinen 16 Farben auch nicht besonders, aber hier zählt wohl vor allem die Funktionalität. Der Sound ist selbst für Flugsimulatoren ziemlich phantasieles umgesetzt worden, den Spielerohren werden ein Grundrauschen und einige sanfte Knallgeräusche geboten.

## Angenehm schwierig

Das Flugzeug und das TAWADS wird mit Maus, Tastatur Joystick oder Thrustmaster gesteuert wobei nur die letzten beiden das wirklich gute Fluggefühl der Maschine an den Spieler vermitteln können. Die Steuerung mit der Maus ist sehr gewöhnungsbedürftig und etwas zu sensibel, und mit der

Tastatur geht natürlich jede Flugillusion verloren. Natürlich bleibt auch Joystickbenutzern die Tastatur nicht erspart, man sollte sich nach vor dem Spielstart auf die Suche nach den Satzzeichen auf einer amerikanischen Tastatur begeben. AV-8B liegt sich außerordentlich angenehm die hohe Schule des Fliegens mit verstellbaren Triebwerksauslässen

wurde auf einen moderaten Schwierigkeitsgrad reduziert. Nach einer längeren Einarbeitungsphase läßt sich sogar das etwas spröde TAWADS gut bedienen, das sehr gute deutsche Handbuch erklärt auf knapp 100 Seiten die wichtigsten Details. Wer um diesen Aufwand herumkommen möchte, kann sich zwar jederzeit in den flugzeugtrügereigenen Flugsimulator begeben oder eine Patrouille fliegen, anspruchsvolle Aufgaben finden sich aber leider erst in weit fortgeschrittenen Studien der TAWADS-Planung. Besondere taktische Fähigkeiten werden hier nicht verlangt, es gibt nichts, was ein starrer Handlungsablauf nicht auch bieten könnte, so daß diese prinzipiell lobenswerte Zugabe die Spielfreude eher behindert als erweitert.

Trotzdem kann AV-8B Harrier Assault gut mit anderen Simulatoren mithalten, sogar mit seinem direkten Konkurrenten Jump Jet. Was dieser an Grafik voraus hat, kann das Domark-Produkt mit Geschwindigkeit und Flugverhalten fast wieder einholen. Wer nicht mindestens einen 33 MHz 486er sein Eigen nennt, ist mit AV-8B Harrier Assault hervorragend bedient, ab dieser Rechnerklasse werden aber andere (aufwendigere) Flugsimulatoren für den Hobbyflieger interessanter.

Harald Wagner ■

SPECS & TECHS	
EGA / VGA	Ad Lib
• VGA	Soundmaster
• SVGA	Roland
EMS	Tastatur
• 386er	Joystick
• HD 2MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Domark	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Simulation	
71	
Prozent	
Spieleranzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	
gut	



Star Legions

# Sci-Fi-Invasion

**Mit dem Fantasy-Belagerungsspiel "Siege" hat die kalifornische Firma Mindcraft vor kurzer Zeit einen echten Hit auf den Markt für Strategiespiele geworfen. Wir Hobby-Strategen erwarten auch bei der Science-Fiction-Schlacht von "Star Legions" harte Gefechte.**

Zu Beginn finden Sie sich als neuer Commander in der zahlreichen Raumflotte des noch ruhmreicheren "Krellianischen Imperiums" wieder. Dessen blutrünstiger Imperator ist der Meinung, die "United Galactic Alliance" auslöschen zu müssen, denn diese Allianz vertritt widerliche Dinge wie Freiheit und Demokratie. Alles klar? Natürlich, denn wir alle haben Star Wars gesehen. Allerdings geht es bei "Star Legions" nur um die Invasion abtrünniger Planeten. Die Planeten sind je nach Zivilisationsstufe unterschiedlich schwierig zu erobern; dementsprechend unterschiedlich ist auch die Zeitvorgabe. Von 15 min. bis zu mehreren Stunden, wobei eine Sekunde realer Zeit einer Minute Spielzeit entspricht. Die Zeit ist recht wichtig, denn "Star Legions" ist ein "real-time"-Spiel, d. h. alle Aktionen finden gleichzeitig statt, und es kann jederzeit vom Spieler eingegriffen werden. Die Invasion selbst findet dann

aus Raumschiffen im Orbit statt, wobei in den verschiedenen Landungszonen zuerst Shocktroopers abgesetzt werden, die dann für die schweren Truppen Brückenköpfe aufbauen usw.

## Fachleute am Werk

Das ganze Spiel entbehrt nicht einer gewissen "Realitätsnähe" soweit man davon bei Science-Fiction-Spielen sprechen kann, aber das ist bei diesen Programmierern ja auch zu erwarten. Zwei haben lange Jahre am Space Shuttle Programm mitgearbeitet und ein Dritter hat Software für Cruise Missiles geschrieben. Auch die Programmierung ist recht solide, denn die grobsche Benutzeroberfläche, die ausschließlich mit der Maus bedient wird, ist ganz gut gelungen und die Grafiken selbst sind für ein Strategiespiel in Ordnung. Obwohl sehr viele Einheiten zur Verfügung stehen, kommt man kaum durch-

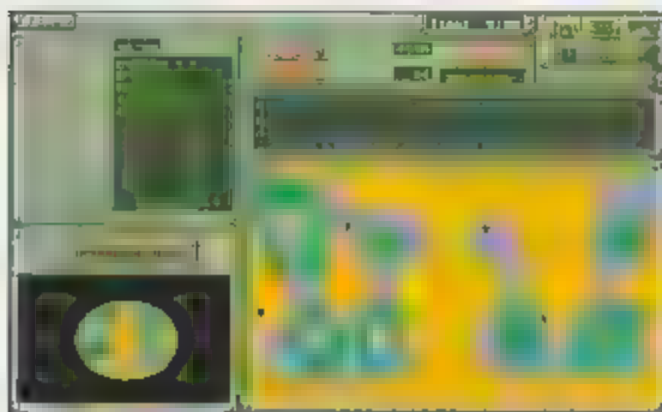
einander, denn da sie ziemlich viel Eigeninitiative entwickeln, machen sie irgendwie schon immer das Richtige und man muß nur selten die globalen Befehle durch spezielle Angaben für einzelne Einheiten ergänzen.

## Der "dumme" Computer

Die Intelligenz des Computers als einziger möglicher Gegner ist leider sehr begrenzt, und so wird die Schwierigkeit eines Invasionsauftrages bei "Star Legions" hauptsächlich durch Masse und Qualität der verteidigenden Truppen begrenzt. Das stört zuerst nicht allzu sehr,

da man hinreichend mit den verschiedenen Features des Spiels beschäftigt ist. Führt bei längerer Spieldauer jedoch zu einer gewissen Ermüdung. Die wird zuerst noch durch verschiedene Beförderungen und Orden gemildert, aber auch das nutzt sich ab. Bleibt abschließend zu sagen, daß "Star Legions" ein ganz nettes Strategiespiel ist, das jedoch niemand allzu lange an den Bildschirm fesseln dürfte.

Peter Freunsch



SPECS & TECHS	
EGA	Ad Lib
VGA	Soundblaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
Joystick	Joystick
MS Mouse	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 115,-
HERSTELLER	Mindcraft
VERTEILT VON	Hersteller

RANKING	
Strategie	
60	
Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Wartungskosten	normal
Preis/Leistung	normal

**W**er schon einmal davon träumte, in die Rolle eines der bestverdienenden Schwachköpfe der USA zu schlüpfen, dem bietet sich jetzt zum erneuten Mal die Gelegenheit dazu: Die "European Rampage Tour" ist bereits das zweite Catch'em up, das Ocean unter Lizenz der "World Wrestling Federation" auf den Markt bringt. Besonders viel an Vorabinformation bietet das vierprochige Handbuch nicht, und auch das Spiel wirkt auf den ersten Blick ziemlich schmucklos. Kein animiertes Intro und kein Austausch von starken Sprüchen vor den einzelnen Wettkämpfen (was ja eigentlich das Witzigste an der WWF-Fernsehserie ist) sorgen für Vorfreude. Gekämpft wird stets im Team aus zwei Catchern, von denen einer im Ring steht, während der andere außerhalb wartet. Wenn die Energie des aktiven Catchers zu sehr gesunken ist, kann der Spieler jederzeit auf den ausgeruhten Teamkollegen zurückgreifen.

## Wem's gefällt...

Die 25 verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten umfassen alles, was man auch aus den Fernsehshows kennt. Kommt man in die Nähe des Gegners, bewirkt ein einfacher Druck auf den Feuerknopf je nach Entfernung einen Fußtritt, einen Kinnhaken oder Ellenbogen-schlag. Mehr als vier bis fünf

## WWF - European Rampage Tour

# Hau' drauf

**Vom Computerwürstchen zum muskelbepackten Superstar - na, wär das nichts? Unter Lizenz der World Wrestling Federation macht Ocean das jetzt auch für PC-Benutzer möglich.**



Bewegungen braucht man im Grunde auch nicht zu beherrschen, denn schon nach drei Spielstunden alle neun Einzelkämpfe in Europa mühelos zu gewinnen. Besonders lange dürfte die Freude an dem Spiel also nicht währen zumindest nicht im Ein-Spieler-Modus. Etwas fetziger gestaltet sich der Zwei-Spieler-Modus. Leider muß auch hier immer abwechselnd gekämpft werden, zum Glück erlaubt ein zusätzlicher Practice-Modus auch kleine Duelle gegen einander.

Spektakulär und schon bunt ist bei "European Rampage Tour" wieder einmal nur die Packung, aber nicht das Spiel. Die Sprites sind zu klein geraten, sie bewegen sich zu unnatürlich und zu langsam und sind im großen und ganzen nur mit helmäßig animiert. Nicht viel anders verhält es sich mit dem Sound, der lediglich im Vorspann aus fetzigem Gedu-

del besteht und sich während der Kämpfe auf einige digitalisierte "Uuuhs" und "Aaahs" beschränkt. Zum Kauf der PC-Version können wir also nur absoluten Wrestling-Fans raten, und selbst die sollten sich im klaren darüber sein, daß sie das Spiel nach zwei bis drei Nachmittagen restlos ausgereizt haben.

Thomas Borovskis ■



SPECS & TECHS	
USA Artie	
USA Thunder	
USA Roland	
EMS Testatur	
EMS Joystick	
EMS Maus	
Handbuch	Direkt
Spiel	Englisch
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 100,-
HERSTELLER	Ocean
MUSTER von	Bamco

RANKING	
Sportspiel	
54	
Spieleranzahl	2
Motivation	Yage
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	nicht



Police Quest 1 (VGA)

## Einsatz in Lytton

**Die Verjüngungskuren bei Sierra gehen weiter. Nach King's Quest, Space Quest und Leisure Suit Larry hat es nun den guten alten Sonny Bonds aus Police Quest 1 erwischt, der sich jetzt mit stark verbesserter Optik und zeitgemäßer Benutzeroberfläche präsentiert.**

Das L-fing hat sich ausgezahlt. Grafisch ist das Adventure auf dem neuesten Stand der Technik. Aus der klobigen EGA-Blockgrafik aus dem Jahre 1988 wurden farbenprächige VGA-Bilder.

Revier erhält Sonny per Funk Anweisungen, die er nach Möglichkeit befolgen sollte. Sie sehen dabei das Stadtgebiet aus der Vogelperspektive, den Streifenwagen als kleines Quadrat. Auch als Beamter hat sich

bestens bekannt aus einer Vielzahl von Sierra-Spielen. Police Quest bietet eine solide Hintergrundstory, witzige Kommentare in bewährter Sierra-Manier und megabyte-weise hochwertige Grafiken und Soundeffekte. Die Animationen sind durch die Bank gut gelungen und vermitteln so einen Hauch Miami Vice-Feeling. Punktabzug kassiert das Spiel für die manchmal extrem langen Wartezeiten für neue Auf-



Auch die Begleitmusik Soundkarte vorausgesetzt kann sich durchaus hören lassen, so daß dieses Remake einen Vergleich mit den anderen Neuerscheinungen dieser Tage nicht zu scheuen braucht. An der Story selbst hat sich kaum etwas geändert, noch immer haben die Hüter des Gesetzes alle Hände voll zu tun. Vom einfachen Verkehrssünder, der einmal eine rote Ampel "übersieht", bis hin zu Rockern, die gepilgten Cafe-Besitzern die Einfahrt mit ihren Harleys verstellen, ist alles vertreten, was das Polizeileben abwechslungsreich macht. Bevor es allerdings losgeht, versammelt der Chef seine Cops zum Briefing, bei dem die Marschroute gegen das Verbrechen festgelegt wird. Bei seiner abschließenden Fahrt durch sein

**Sierras Kriminalklassiker hat durch das Tuning noch mehr an Atmosphäre gewonnen.**

Sonny immer an die Verkehrsregeln zu halten, d. h. eine rote Ampel sollte unbedingt beachtet werden. Bei all den Codes und Fachbegriffen hilft eine Ausgabe der Polizisten Fachzeitschrift. Darin findet sich alles Wissenswerte, um Verdächtige ordnungsgemäß zu verhaften oder um einen Taterfolgsmännisch abzusichern. Ein nützlicher Stadtplan, sowie eine Kurzanleitung zum Pokerspiel sind ebenfalls enthalten.

**Miami Vice für Feierabend-Cops**

Zu Beginn werden Sie es hauptsächlich mit Routine-Fäl-



len zu tun bekommen, später werden die Situationen zunehmend gefährlicher und kniffliger. Auf der Jagd nach Death Angel, dem allmächtigen Drogendealer der Stadt, lernen Sie so ganz nebenbei noch allerhand Details aus dem harten Alltag der amerikanischen Polizei kennen. Die Steuerung erfolgt dabei bequem über die Maus und eine Symbolleiste.

träge, die Sie nur durch nervtötendes Abfahren der Straßenzüge ausfüllen können. Ansonsten hat Police Quest alles, was ein zünftiges Adventure braucht. Die ersten Erfolgserlebnisse stellen sich sehr schnell ein, so daß vor allem Einsteiger damit bestens bedient sein dürfen.

Petra Mayeröder

SPECS & TECHS	
• EA 1216	
• VGA Standard	
• MSX 1216	
• EMS Testativ	
• Sierra Graphic	
• MSX 1216	
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Sierra	
MUSTER von	
Bomco	

RANKING	
Adventure	
77	
Spieleranzahl	
Motivation	
Ausstattung	
Preis/Leistung	



**D**er 1964 auf über 5 000 Jahre altem Lavagestein angelegte Golfplatz ist nicht ohne Grund von dem bekannten Golf-Digest zu den zwölf schönsten Golfplätzen in den USA gewählt worden. Mit über 170 digitalisierten Landschaften hat das Team von Access es wirklich geschafft, die beeindruckende Natur von Hawaii einzufangen. Fotografiert im späten Frühling, zeigt sich die Natur von ihrer schönsten Seite.

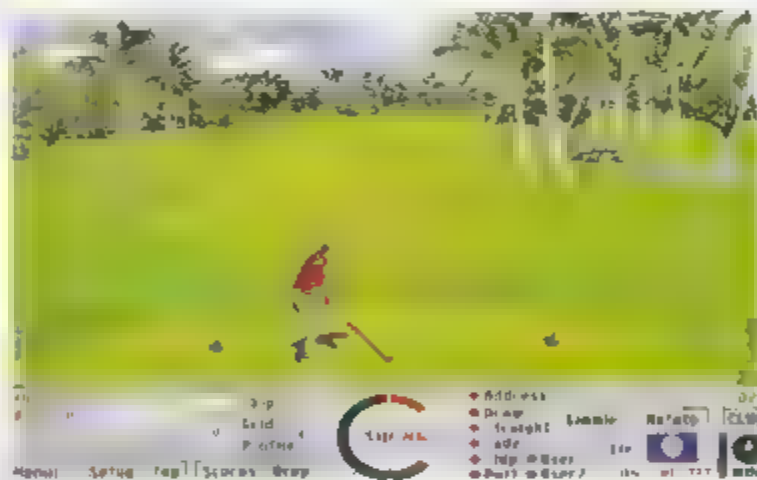
Spielerisch gehört Mauna Kea zu den anspruchsvollsten Kursen, die bisher die Software-Schmiede von Access veröffentlicht hat. Die 18 Löcher bieten viele unterschiedliche Anforderungen an Ihr Können. Diverse Höhenunterschiede und Chancen zum anspruchsvollen Putten, so macht Mauna Kea auch noch dem geübten Golfer über lange Zeit viel

**Endlich da! Der Erweiterungskurs für das Referenzspiel der Golfsimulationen.**

Links 386 pro - Mauna Kea

## Golf unter Palmen

**Mit einem neuen Golfkurs erweitert Access das Golfplatz-Angebot um die traumhafte Welt von Hawaii: Mauna Kea. Dieser Kurs ist nicht nur der schönste Golfplatz auf Hawaii, sondern zählt zu den eindrucksvollsten in der Welt.**



Leider findet man weder in der etwas dünnen Dokumentation noch als Datei einen Hinweis auf die neuen Funktionen. Rufen Sie das Programm mit GOLF/\* auf, erscheint ein kleines Menü, das alle neuen Parameter auflistet. Mit Mauna Kea ist Access der bisher schönste Golfplatz gelungen. Allein die Landschaft ist sein Geld wert. Ob man nur als Einsteiger

seine ersten Schläge auf Hawaii wagt oder als Golfprofi alle Register ziehen will. Auf seine Kosten wird jeder kommen. Hinzu kommt noch das Update von Links 386 Pro, das den Spielspaß deutlich steigert. Ein Muß für alle ambitionierten Golfer Aloha!

Wilfried Lunde ■



Spaß. Die mitgelieferten, computergesteuerten Gegner runden das Spielvergnügen ab. Lobenswert ist auch, daß Sie bereits bei der Installation wählen können, ob die Erweiterung unter Golf für Windows, Links oder Links 386 Pro installiert werden soll. Mit allen drei Programmen läuft die Erweiterung einwandfrei.

### Neue Version

Neben dem Kurs wird auch eine Version 1.08 von Links 386

Pro ausgeliefert, die um einige interessante Möglichkeiten erweitert wurde. Neuerungen dieser Version sind: Anzeige der aktuellen Version und des zur Verfügung stehenden Speichers. Gibt es Konflikte mit der Soundkarte (Soundblaster) oder dem Cache-Speicher, so wird dieser durch Angabe eines Parameters behoben. Wählen Sie nur die Landschaften genießen, so starten Sie mit dem Kürzel D ein selbstlaufendes Demo über die gesamten 18 Löcher. Die interessante

SPECS & TECHS	
• VGA Karte	• VGA Soundkarte
• VGA Modell	• VGA Hersteller
• EMS Fastatur	• EMS Hersteller
• EMS Modell	• EMS Hersteller
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 60,-
HERSTELLER	Access
MUSTER von	Hersteller

RANKING	
Sportspiel	
89	
Spieleranzahl	1-8
Motivation	Monat
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Armour Geddon

## Betagt

**Hatten Sie früher einmal einen AMIGA? Dann könnten sie Armour Geddon noch kennen. Es erreichte 1991 Wertungen um die 90% in bekannten AMIGA-Journalen.**

In einer Zeit nach dem Holocaust. Eine Gruppe von wahnsinnigen Freiheitskämpfern versucht aus vollkommenen rechtswidrigen Gründen einen Großteil des Lebens auf der Erde mit einer Strahlenkanone auszurotzen. Doch wie sollte es anders sein, die Regierung bekam Wind von der Sache und überlegt nun, was man gegen diese Waffe machen kann.

Lange Rede, kurzer Sinn. Der Spieler hat die Aufgabe, im Auftrag der Regierung die fünf

Teile einer alten Neutronenbombe zu finden, um diese kurz darauf auf die schon genannte Strahlenkanone zu werfen. Zur Ablenkung der Rebellen und zum Zeitschinden müssen auch Energiestationen, Energieleitungen und feindliche Kampfeinheiten vernichtet werden.

### Der Fuhrpark

Zur Erfüllung dieser anspruchsvollen Aufgabe stehen Ihnen sechs verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die jeweils individuell mit Waffen bestückt werden können. In der Luft verfügen Sie über Jäger, Bomber und Helikopter, am Boden stehen Ihnen leichte und schwere Panzer und Luftkissenboote zur Verfügung. Die Waffensysteme reichen von einfacher Panzermunition über Laser und Raketen bis zu Fallschirmbomben. Für jeden Geschmack und jedes Problem ist etwas dabei. Doch all diese schönen Sachen hat man leider nicht gleich von Anfang an, vieles muß erst noch von Wissenschaftlern entwickelt und von Ingenieuren gebaut werden.

### Der Simulator

Die Fahrzeuge werden vom Spieler selber in einer 3D-Umgebung gesteuert, in der natürlich auch keine Feinde fehlen dürfen. Der Simulator selber ist für den erwähnten Simulationsprofi ein wahrer Kulturschok: Allein das Cockpit wurde mit 256 Farben bedacht, die Landschaft gleitet in schnöden 16 Farben vorbei. Noch dazu leidet sie an Detailarmut. Lediglich einige verstreute Vektorberge, ein Tower

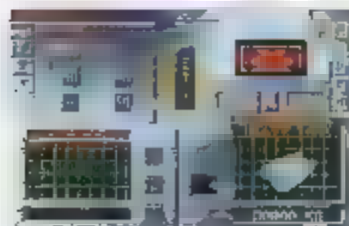
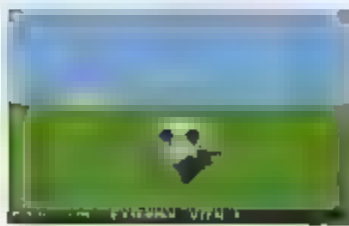
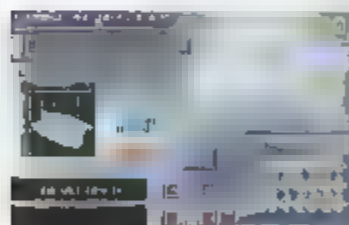
und ähnliche Kleinigkeiten stehen in der Gegend rum. Zur grafischen Magerkeit kommt noch ein monotonisches Motorengeräusch, das höchstens von den fast ständig ertörenden Warntönen aufgelockert wird.

Aber alle die jetzt entmutigt ihren Computer ausschalten wollen und die Disketten halt. Auf der zweiten Spiel-

diskette von Armour Geddon finden wir noch ein spielbares Demo von Creepers. Ja, da kommt Freude auf!

Armour Geddon ist im Gegensatz zu seinem grafisch wirklich super gestalteten Intro leider technisch gesehen total veraltet. Da kann auch ein noch so gutes Gameplay nicht mehr viel herausreißen.

Lars Geiger ■



SPECS & TECHS	
EGA Ad Lib	
VGA SoundBlaster	
SVGA Roland	
EMS Tastatur	
3Buttons Joystick	
160 2MB Maus	
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 110,-
HERSTELLER	Psygnosis
MUSTER von	Hersteller

RANKING	
Simulation	
69	
Spieleranzahl	2
Motivation	Monat
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Elysium

# Wenig Neues

Die Spielidee ist so alt ist wie der Homecomputer: Ein kleines Land, ein kleines Volk, eine Wirtschaft in den Kinderschuhen und ein Herrscher, der all das pflegen soll...

**A**D 390: Das römische Reich ist im Begriff endgültig zu zerfallen. Als Regent einer römischen Provinz beginnen Sie Ihr Spiel mit einer erfreulichen Nachricht: das römische Imperator Valentinian, der Ihnen quasi "auf Probezeit" gestattet, die Ihnen

werden. Da ein Verwaltungsapparat nicht ohne Geld funktioniert und auch kein Söldner umsonst marschiert, kann im Politik-Menü das benötigte Steueraufkommen festgesetzt werden. Eine funktionsfähige Wirtschaft setzt außerdem ein Mindestmaß an staatlich finan-

abspielt, können die Schlachten "online" am Bildschirm verfolgt werden. Leider sind die Möglichkeiten, auf den Ausgang der Schlacht Einfluss zu nehmen, stark beschränkt. Festzulegen ist lediglich das Verhältnis der Anzahl von Soldaten im Angriff zu denen in der Defensive, und die grundlegende Taktik, nach der die Truppen vorgehen sollen. Elysium ist eine Simulation für ein bis sechs Spielern. Die Komplexität übertrifft natürlich die von "Kaiser", trotzdem muß sich Magic Bytes einen Vergleich mit dem Klassiker gefallen lassen. Den hautnahen Ausflug in die römische Geschichte, wie es die Werbung hoffen ließ, erlebt der Spieler nämlich nicht. Handel zu treiben, Steuern zu erheben und Handel mit den Nachbarstaaten auszufragen ist nichts spezifisch Antikes. Die wenigen - zwar sehr gelungenen - römisch anmutenden Bildschirmgrafiken reichen allein

nicht aus, um dem Spieler das Gefühl zu geben, Elysium berge irgend etwas Neues. Eigentlich ist alles in dem Spiel schon vor Jahren einmal dagewesen.

Thomas Bornavsky ■



unterstellte Provinz wie einen eigenständigen Staat zu regieren, selbständig Steuern zu erheben und eigene Truppen aufzustellen.

## Aufgewärmt

Elysium ist in der Zeit des römischen Kaiserreiches angesiedelt, trägt aber sehr viele Züge des Klassikers "Kaiser", der immerhin schon vor fast zehn Jahren die Maßstäbe für das Spielgenre Wirtschaftssimulation festsetzte. Genau wie seinerzeit in Kaiser gliedern sich die Aufgaben jedes Spielers in die Bereiche Wirtschaft, Politik und Militär. In der Sparte Wirtschaft gilt es, vom Volk erwirtschaftete Güter zu guten Preisen zu verkaufen. Es können Feeder verpackt, Erzen eröfnet und Brunnen geböhrt

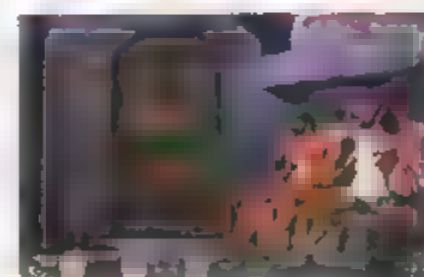
zieren. Betrieben wie Gießereien und Webereien voraus. Das Volk benötigt auch Wohnhäuser, ein gutes Aquäduktsystem und natürlich kulturelle Stätten wie Theater oder Arenen.

## Zwischen Römern und Barbaren

Besonderes Augenmerk wurde bei Elysium auf die militärische Komponente gelegt. Vor römischen Barbarenstämmen ist man eigentlich nie sicher und auch mit dem römischen Imperator kann man es sich schnell verschmerzen, etwa wenn die Schulden bei römischen Gläubigern nicht pünktlich beglichen werden. Während sich der Rest des Spieles überwiegend in stehenden Grafiken



Kein Geringerer als Joker-Hausmaler Celal zeichnet für die stimmigen Zwischengrafiken verantwortlich.



## SPECS & TECHS

- **EGA** Ad Lib
- **VGA** Low/High
- **WGA** Roland
- **EMS** Tastatur
- **Keyboard** Layout
- **Ad Lib** Maus

Handbuch Deutsch

Spiel Deutsch

Kopierschutz normal

**PREIS** lt. Hersteller  
ca. DM 110,-

**HERSTELLER**  
Magic Bytes

**MUSTER** von  
Hersteller

## RANKING

Wirtschafts-  
simulation

**Spieleranzahl** 1-6

**Motivation** Wochen

**Ausstattung** dünn

**Preis** lt. Hersteller



Nachdem bereits im Castle of Dr. Brain unterschiedlichste Aufgaben den Spieler beschäftigen warten nun über zwanzig weitere Wissens- und Intelligenztests auf ein Opfer. Auf dem Weg in das Zentrum der Insel hat man Aufgaben aus den Bereichen Musik, Kunst, Mathematik, Chemie und Physik zu meistern, aber auch die Problematik der englischen Sprache und der prozeduralen Programmierung wurde den Aufgaben zugrunde gelegt. Um den meist noch jungen Spielern bei der Lösung unter die Arme zu greifen, ist der Verpackung neben der kurzen Gebrauchsanweisung ein Encyclopedia of the Island beigefügt. Ein Buch, welches nicht nur Hinweise zur Handhabung der Aufgaben enthält, sondern darüberhinaus auch viel Allgemeinwissen vermitteln soll.

The Island of Dr. Brain sollte laut Handbuch von den Eltern zusammen mit den Kindern gespielt werden, um den Lerneffekt sicherzustellen, aber wel-

## The Island of Dr. Brain

# Knobel-Eiland

**Zum zweiten Mal schickt der skurril-geniale Dr. Brain den wissensdurstigen Spieler auf Entdeckungsexpedition. Auf der Suche nach einer Hochleistungsbatterie muß sich der Spieler auf Brain's Insel vielen Tests unterziehen.**



nicht gespart. Die Grafiken der Zwischensequenzen sind zwar sehr gut gelungen und zeigen die volle Pracht ihrer 256 Farben, die Gestaltung der einzelnen Denkaufgaben fiel aber mit wenigen Details und blassen Farben eher schwach aus. Auch klanglich kann das Produkt kaum überzeugen, da nur ein einziges Musikstück angeboten wird. Die Steuerung ist Sierra-typisch: Der Cursor wird mit Tastatur, Joystick oder Maus auf alle vorhandenen Gegenstände bewegt, die dann einfach angeklickt werden, der Richtige wird schon dabei sein.

The Island of Dr. Brain ist an Jugendliche ab zwölf Jahren gerichtet, diese sollten aber sehr gute Englischkenntnisse besitzen, um das Spielgeschehen und die Aufgaben verstehen zu können. Aufgrund des gut einstellbaren Schwierigkeitsgrades ist das Spiel auch noch für Erwachsene geeignet und bietet einige Abende Spaß. Nachdem das Spiel aber zwei- bis dreimal gelöst wurde, wird es auch für den hartnäckigsten Spieler langweilig.

Harald Wogner ■

**Sierraübliche technische Qualität liefert dieses Eiland dem Tüftelfreund.**

diese mit den Augen, an der Wand hängende Diktiermaschine und mit albernem Kommentaren wurde auch

## SPECS & TECHS

• EGA	Ad Lib
• VGA	Soundblaster
• SVGA	Roland
• EMS	Tastatur
• Joystick	Joystick
• Maus	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**  
Sierra

**MUSTER von**  
Bomica

## RANKING

### Denkspiel



**Spieleranzahl** 1

**Motivation** Tage

**Ausstattung** Unpig

**Preis/Leistung** normal

cher Jugendliche setzt sich schon mit seinen Eltern vor den Bildschirm und lernt mit ihnen? Gerade in nicht englischsprachigen Ländern, wo die potentiellen Spieler doch ein etwas höheres Alter haben sind solche Vorstellungen nicht eben realistisch.

## Liebe zum Detail

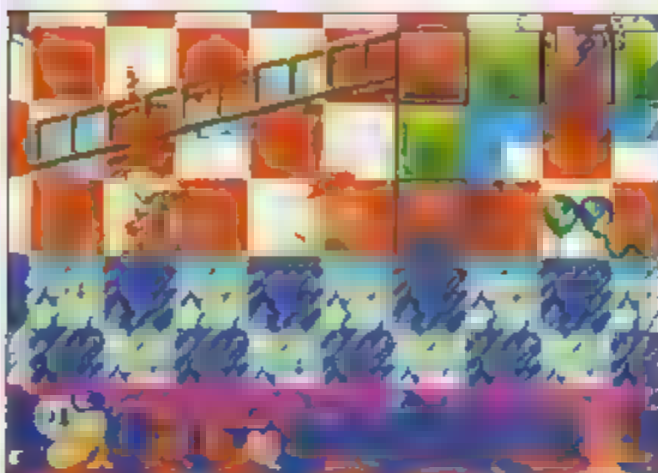
Wie in allen Programmen aus der Sierra Discovery Serie zeigt sich auch in The Island of Dr. Brain die große Liebe zum Detail. Wird zum Beispiel eine Steinstatue angeklickt, zwinkert



Trolls

# Echt trollig

**Der Hinweis auf der Schachtel macht neugierig: "Das Gesundheitsministerium warnt: Dieses Spiel macht süchtig!" Haben die Trolls das Zeug dazu, einen neuen Standard im Jump'n Run-Bereich zu setzen?**



Welcher PC-Besitzer schaute bislang nicht neidisch auf die glücklichen Konsolen Besitzer, die geradezu über-schwemmt wurden mit hochklassigen Plattform-Spielen, während die DOS-Rechner mit eher unterdurchschnittlicher Dutzendware abgespeist wurden. Das hat jetzt wahrscheinlich ein Ende. Die putzigen Trolls, die mit ihren roten Haarschöpfen Pummel & Co. nicht ganz unähnlich sehen, erobern bereits auf Stickern die Herzen der Kids. Jetzt wol-

len sie auch auf dem PC für Spaß und gute Laune sorgen. Am Spielprinzip haben die Programmierer gegenüber zahllosen Videospiel-Vorbildern nicht viel geändert. Unser Held, der Ober Troll, muß insgesamt 32 Levels Baby-Trolle sammeln. Zu Beginn jedes Abschnitts erfahren Sie, wie viele dieser kleinen Kerlchen jeweils in Sicherheit gebracht werden müssen. Diese Welten stehen immer unter einem ganz bestimmten Motto: Es gibt u. a. ein Spielzeug-Land, eine Zeitungs-Welt und sogar

eine Unterwasser-Gegend, in der sich der Troll nur schwimmend weiterbewegen kann. Der Bildschirm strahlt nur so vor Extras, geheimnisvollen Gegenständen, Aufzügen und versteckten Räumen, ganz nach guter alter Mana-Bros-Manier. Bei bestimmten Utensilien verfärbt sich das Haar des Trolls, was ihm für eine gewisse Zeit außergewöhnliche Kräfte verleiht. Ausilitreich erweist sich auch das magische Japo, mit dem man Hindernisse wie Mauern zerstören kann oder auf hohe Plattformen springen kann.

## Der rosarote Elefant

Zudem hilft er während seiner Reise einige Zeitgenossen, die ihm das Leben gewaltig erleichtern können. Vor allem sollte man nach großen roten Elefanten Ausschau halten. Sollte die Energie-Anzeige auf

Null sinken, erinnert sich der Elefant, wo man ihn getroffen hat und kann unmittelbar an dieser Stelle wieder einsteigen. Sind alle Babys gefunden, muß man nach dem "Pegasus", ein geflügeltes Schwerm, suchen, das einen zum nächsten Level befördert. Wer besonderes Glück hat, findet Buchstaben, die zusammen die Worte BONUS oder BOGUS ergeben. Damit wird der Weg frei zu besonders lukrativen Welten, in denen man seine Punkte unter Umständen verdoppeln kann.

Trolls ist ein faszinierendes Spiel, das mit Sicherheit viele Wochen vor den Bildschirm fesselt bis auch der letzte Level bis in den letzten Winkel erkundet ist. Die knallbunte Grafik, die man seinem PC kaum zugetraut hätte, sorgt für beste Unterhaltung, wie man sie ansonsten nur von den SEGA und Nintendo-Konsolen gewohnt ist. Auch die Musik ist überdurchschnittlich und nervt auch nach längerem Spielen nicht. Selbst die Soundeffekte sind qualitativ wesentlich besser gelungen als der Durchschnitt.

Nur die Geschwindigkeit gibt bei langsamen PCs unter 20 MHz ernsthaft Grund zur Klage, ansonsten gibt es für Liebhaber dieses Genres auf dem DOS-Sektor zur Zeit wenig Alternativen.

Petra Maueröder ■



SPECS & TECHS	
• CPU	Ad Lib
• VGA	Soundblaster
• SUGA	Roland
• EMS	Emulator
• Editor	Joytick
• HD	2 MB (Maun)
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 110,-
HERSTELLER	Flair Software
MUSTER von	Hersteller

RANKING	
Jump & Run	
72	
Spieleranzahl	1
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut



Alcatraz

# Insel-Action

Die berühmte Gefängnisinsel war bereits Schauplatz unzähliger Bücher und Filme.

Ihre Aufgabe besteht aus vier Einzelmissionen. Mit einem kleinen Boot erreichen die beiden Spezialisten der Einsatztruppe, BIRD und FIST, den Strand dieser Insel. Ab dort gilt: Getrennt marschieren, vereint schlagen. Ausgestattet mit Bomben und Messern versuchen sie nacheinander in verschiedene Gebäude zu gelangen, die Wacheleute auszuschalten und schließlich den kriminellen Kopf der Bande, Miguel Tardiez, zu verhaften und an Bord des Hubschraubers zu bringen, der gegen Ende des Einsatzes am Landeplatz wartet.

Grenzen und alle Elemente sind bereits von den zahllosen Vorgängern auf den Spielhallen-Automaten hinreichend bekannt. Im Endeffekt mündet alles in ein großes Gemetzel: Je



mehr Leichen auf dem Bildschirm desto besser. Leider verfügt Alcatraz nicht über die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand zu speichern, so daß man bei jedem Start wieder ganz von vorne beginnen muß. Bei der Grafik haben sich die Designer auch nicht gerade mit Ruhm bekleckert, vom Sound ganz zu schweigen. Nur Spielhallen-Gänger oder C 64-Veteranen werden mit diesem Programm glücklich werden.

Petra Maueröder ■

## Leichen pflastern ihren Weg

Alcatraz kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Im Single-Modus kontrollieren Sie gleichzeitig beide Figuren, was zum Teil in größere Hektik ausarten kann. Allerdings hält sich die Abwechslung stark in

**SPECS & TECS**

- EGA Ad Lib
- VGA Soundblaster
- SVGA Roland
- EMS Tastatur
- 286er Joystick
- HD 1 MB Maus

Handbuch Deutsch  
Spiel Englisch  
Kopierschutz nervig

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 100,-

HERSTELLER  
Infogrames

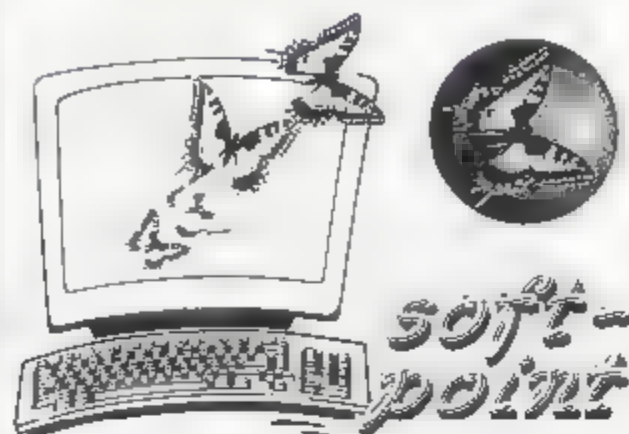
MUSTER von  
Hersteller

**RANKING**

Arcade-Action

40

Spieleranzahl 2  
Motivation Tage  
Ausstattung normal  
Preis/Leistung schlecht



Wir vermieten und verkaufen  
zu Toppreisen  
die neuesten Computerspiele  
für alle gängigen Systeme!

## Angebote

Soundblaster 2.5 nur	198
Soundblaster 4.0 nur	389
512 KB mit Uhr abschaltbar	59,-
2.3 MB mit Uhr abschaltbar	222,-
Ext. Laufwerk (Amiga, PC Soundkarte (Symphony) mit und ohne Lautsprecher ab	139,-
Joysticks in großer Auswahl ab	129,-
AMIGA-Reparaturen schnell und preisgünstig	7,-
Anfrage bei Ihrem Soft-Point-Partner!	
AMIGA-Komplett-Check	25,-

## Sie finden uns in folgenden Städten:

30001 Hannover (Altstadt) Klostergang 1 Tel. 05 1 / 32 12 14	3200 Hildesheim Kardinal-Bertram Str. 32 Tel. 05 2 1 3 56 86
3300 Braunschweig Jugendmarkt 15 16 Tel. 05 31 / 12 50 60	4600 Dortmund I Kaiserstr. 210 Tel. 02 31 / 59 47 1
7070 Schwabisch Gmünd Hintere Schmiedgasse 25 Tel. 07 14 3 09 82	7100 Heilbronn Obere Neckarsr. 8 Tel. 07 14 96 46 88 Fax 07 14 96 36 94
O-2000 Neubrandenburg Woldegker Str. 32 Tel. 03 1 21 1 3 04 67	O-9700 Auerbach Br. Schenst. 4 Tel. 03 1 3 04 67 71
O-7500 Coblenz Michael-Beustr. 4 Tel. 03 45 72 22 22 oder 03 45 72 22 47	O-6060 Zella-Mehlis o. v. Anschütz Str. 26 Tel. 03 62 2 0 5

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an  
Telex-Hotline  
Tel.: 0 51 21 13 04 62 oder Fax 0 51 21 13 04 64

Patriot

# Schreibtischtäter

**Pünktlich zum Erscheinungstermin vieler Desert Storm-Simulationen lassen die Golf-Alliierten und der Irak den Golfkrieg werbewirksam wieder aufflammen - oder sollte es einen anderen Grund haben?**

**M**it Patriot erscheint ein weiteres Spiel aus diesem Themenbereich, das darüber hinaus den Anspruch erhebt, eine völlig neue Spielgeneration zu vertreten. Wenn es auch nicht umwerfend innovativ und einzigartig ist, so erscheint mit Patriot doch eines der reindrassigsten Strategiespiele seit Schach auf dem Spielmarkt. Es werden keine Komplexsimulationen, Geschicklichkeitsspiele sind nicht eingebaut und überflüssige

unterschiedlichen Ausgangslagen gibt es zu kommandierenden Operationen. Es müssen unter anderem feindliche Linien erkundet, versträute feindliche Einheiten vernichtet oder eingeschleust ausgerüstet, Überzahl überwunden werden. Das Spiel ist für weitere Kriegsschauplätze vorbereitet: entsprechende Add-On-Disks werden sicherlich nicht lange auf sich warten lassen. Ebenso sind bereits vor der Veröffentlichung der ersten Version an

nachgestellt und laden den Spieler ein, es den damaligen US-Befehlshabern gleichzutun. Die Geschicke der gesamten Armee bis hinab zur einzelnen Kompanie können einzeln gesteuert werden, indem den taktischen Zeichen Richtung, Formation und Stellung zugeordnet werden. Mit der Befehlsherrlichkeit eines Generals ist es also nicht weit her. Mit Hilfe der Formationseinstellungen ist es möglich, Truppenteile zur Aufklärung hinter die feindlichen Linien zu schicken, Reserve-Einheiten zu binden und den Nachschub zu organisieren. Wichtig ist dies vor allem deshalb, was sich aus der Nato-Zeichen-Darstellung nicht ablesen lässt, ob sich die Soldaten einer Einheit innerhalb gegenüber oder abseits einer nahegelegenen feindlichen

Einheit befinden, die ebenfalls nur durch das taktische Zeichen dargestellt ist, eine Kompanie ist stets die kleinste darstellbare Einheit. Durch die Stellung lässt sich der Zustand der Einheiten bestimmen, wie z. B. Alarmbereitschaft, bedingungsloser Angriff, Verteidigung oder Rückzug. Der Erfolg der Bemühungen bleibt nicht lange im Dunkeln: die Einheiten überhaufen den Spieler mit Meldungen über jeden feindlichen Kontakt.

## Blanke Strategie

Bereits mit diesen einfachen Werkzeugen sollte es nun möglich sein, den gegebenen Auftrag zu erfüllen. Allerdings ist vorher ein ausdauerndes Üben notwendig, da es auf



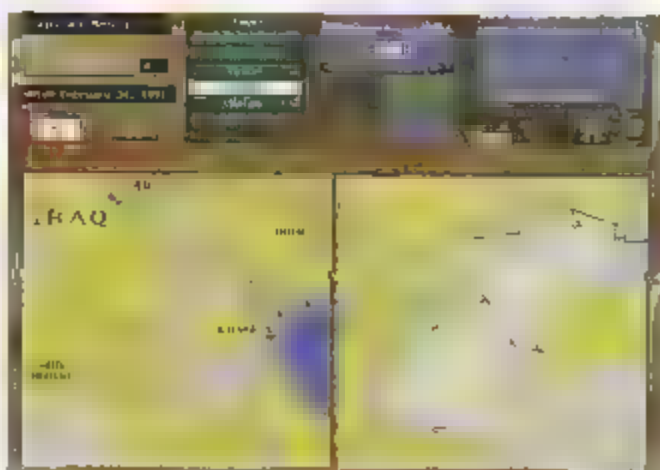
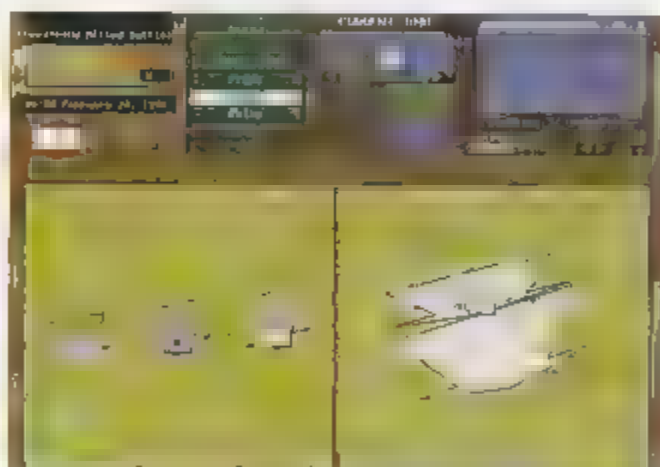
Animationen sind auch nicht vorhanden. Das Spiel besteht fast nur aus dem Dirigieren imaginärer Armeeeinheiten mittels taktischer Zeichen auf einem Spielbrett, genauso, wie man sich die Tätigkeiten eines Nalagenerals immer vorgestellt hat. Nach dem Wählen der Reaktionshöhe und der zu kommandierenden Armee (man kann die irakische Seite vertreten!), stehen dem Spieler verschiedene Szenarien zur Wahl, die sich jeweils stark voneinander unterscheiden. Neben

**Leider erhielt Patriot im jüngsten Tagen eine bedauerliche und erschreckende Aktualität.**

gekündigtes Update, das an registrierte Besitzer (wenigstens die amerikanischen) kostenfrei verteilt werden soll.

## Befehlsgewalt

Die Ausgangssituationen vieler Operationen aus Desert Storm wurden in allen Einheiten



Antrieb wohl niemandem möglich ist, mit den eigenen Einheiten den Feind in die Zange zu nehmen, ohne eigene Verluste zu erleiden oder auch nur die hereinkommenden Meldungen sinnvoll zu filtern. Ist diese Hürde genommen, macht diese so unspektakuläre Kampfweise überraschenderweise doch viel Spaß. Natürlich läßt sich Patriot nicht mit dazu relativ actionbetonten Spielen wie Task Force 1942, History Line oder Campaign vergleichen, diese stehen zu Patriot in einer Beziehung wie Battle Chess zu Schach. Wer aber bereits die blanke Strategie mit einem realen Hintergrund zu schätzen weiß, wird mit Patriot gut bedient.



## Exotik

Wer es noch nicht weiß, dem sei es jetzt gesagt: Zum Spielen ist mindestens ein schneller 386er mit 4 MB RAM und VGA nötig. Selbst für ein Strategiespiel wie Patriot, das weder schnelle Grafiken berechnet, noch in Echtzeit auf Eingaben des Spielers reagieren muß, ist dies die Mindestkonfiguration. Patriot hat einige exotische Anforderungen an die Konfiguration des Computers. So hat das Programm Schwierigkeiten mit DR-DOS, mit einer älteren Video Seven und benötigt darüberhinaus den VESA-Modus der SVGA-Karte. Zwar werden Treiber für viele gängige Grafikkarten mitgeliefert, doch auch diese funktionieren nicht immer pro-

blemlos (wer hat schon einen VRAM-Emulator bei der Hand?).

## Nur für Puristen

Die Grafik ist für ein Spiel dieser Art ungewöhnlich aufwendig und detailliert. Sie gibt dem Spieler ein angenehmes Betätigungsfeld, das sich dem englischkundigen Spieler im großen und ganzen selber erklärt. Im Vergleich zu dem ungeheuren Aufwand, der der Grafik zuteil wurde, fand die Klangausgabe nur wenig Beachtung: Nach der zackigen Anfangsmelodie schweigt sich das Programm aus - vielleicht ein Zugeständnis an die Geschwindigkeit, denn Patriot gibt sich auch auf einem 40



**Patriot verlangt nach hoher Konzentration und abstraktem Denk- und Planungsvermögen.**

MHz-Rechner quälend langsam. Darunter leidet auch die Bedienbarkeit des Spiels, da die Mausekoste nur in den kurzen Zeiten funktioniert, in de-

nen die Berechnungen abgeschlossen sind. Schade um die wirklich gut durchdachte Oberfläche, mit der sich sonst sehr effizient spreizen ließe. Trotz oder gerade wegen der etwas geringen Einflußmöglichkeiten und der schlichten Darstellung der Armeen macht Patriot richtig Spaß. Immerhin wird nicht der Krieg simuliert, sondern das Reißbreit eines Takkers. Vor allem die Puristen unter den Strategiespiel-Fans sollten einen Blick darauf werfen - sofern man den aktuellen Hintergrund verdrängen kann.

Harald Wagner ■

SPECS & TECHS	
• CPU	Ad Lib
• VEA	SoundBlaster
• SVEA	Roland
• ENK	Tastatur
• 386er	Joystick
• 10.5 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller ca. DM 130,-	
HERSTELLER Electronic Arts	
DISTRIBUTION	
Hersteller	

RANKING Strategie	
72	
Spieleranzahl 1	
Motivation Wochen	
Anforderung normal	
Preis/Leistung normal	

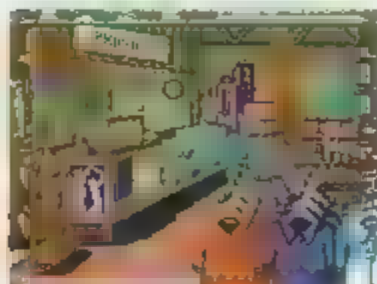


## Sports Masters

### Sieh's sportlich

**An Sportspielen für den PC besteht zur Zeit wahrlich kein Mangel.**

Empire beweist mit dieser Compilation, daß man auch auf langsameren PCs der AT oder gar XT Klasse durchaus seinen Spaß haben kann. Die Sammlung umfaßt vier echte Klassiker, die zum



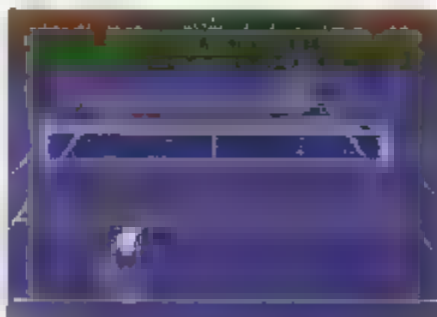
Teil schon einige Jährchen auf dem Buckel haben, aber dennoch nichts von ihrer Faszination verloren haben.

PGA Tour Golf von Electronic Arts galt lange Zeit als die Nummer 1 unter den Golfsimulationen. Besonders gut ist die Steuerung gelungen und auch der Sound bietet kaum Anlaß zu Kritik. PGA Tour Golf bietet alles, was zu einer zufünftigen Golfpartie gehört. Indianapolis 500 sorgte vor drei Jahren für Begeisterung, weil es selbst auf einem 10-MHz-PC rasend schnelle 3D-Grafik bot. Es bedarf so mancher Trainingsrunde, um diesen berühmten Parcours mit all seinen Besonderheiten kennenzulernen. Eher neueren Datums ist Advantage Tennis von Informations Grafische Höchstlei-

stungen darf man hierbei nicht erwarten, dafür sorgen die flotten Animationen für zügiges Spiel. Im Kampf um Weltranglistenpunkte kommt Advantage Tennis nicht ganz an die Oberklasse, wie z. B. Great Courts, heran.

Die Fußball-EM in Schweden ist schon fast vergessen, doch wie es sich für ein sportliches Großereignis gehört, gibt es dazu auch die passende Software. European Championship 1992 von Elite. Leider bietet das Spiel nicht mehr Abwechslung als die anderen Fußballsimulationen, auch, so daß sich der Kauf der Compilation allein wegen dieses Spiels sicherlich nicht lohnen dürfte. Die anderen Glanzstücke sind jedoch drei gewichtige Argumente, um Ihrem alten PC noch ein wenig „Schonfrist“ zu gewähren.

Petra Maueröder ■



PGA Tour Golf	60%
Indy 500	80%
Advantage Tennis	50%
European Championship 1992	25%

## Euro Soccer

### Strafstoß

**Und wieder einmal dreht sich alles ums Leder.**

Um es vorweg zu nehmen: Es wurde wieder eines dieser 08/15-Soccer-Spiele, die sich ähneln wie ein Ei dem anderen. Nach dem Start können Sie zunächst die Dauer der Halbzeiten und die Spielfeldbedingungen bestimmen. Weiterhin gibt es die Möglichkeit, die Elfmeter-Option ein- oder auszuschalten. Schließlich wählen Sie noch, ob ein oder zwei Spieler um den Pokal antreten oder ob Sie gleich ein ganzes Turnier bestreiten möchten. Natürlich haben die einzelnen Mannschaften ihre Vor- und Nachteile, die bereits fest eingestellt sind und nicht geändert werden können.

### Ja, wo laufen sie denn ...

Wie bei fast allen Programmen dieser Art sehen Sie das Spielfeld von schräg oben. Gesteuert werden Ihre Jungs mit den Cursortasten oder mit dem Joystick und nach einiger Übung gelangen selbst Fallrückzieher, Kopfbälle oder sonstige akrobatische Höchstleistungen. Auf den Tor-



wart haben Sie allerdings keinen Einfluß. Eckbälle, Einwurfe und kleine Fouls gehören zum Standard-Repertoire eines jeden Spielers.

Was hat Euro Soccer, was andere Spiele nicht haben? Überwältigend Neues wird Ihnen nicht geboten, weder im grafischen noch im akustischen Bereich. Anscheinend fällt es den Software-Häusern schwer, etwas wirklich Revolutionäres auf diesem Sektor zu entwickeln, denn Jahr für Jahr kommen nahezu identische Programme auf den Markt.

Petra Maueröder ■



SPECS & TECS	
• VGA	Ad Lib
• VGA	Super VGA
• VGA	Rollend
• FMJ	Testatur
• FMJ	Joystick
• FMJ	Mouse
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 110,-	
HERSTELLER	
Flair Software	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Sportspiel	
43	
Spieleranzahl	
2	
Motivation	
lage	
Ausstattung	
normal	
Preis/Leistung	
normal	

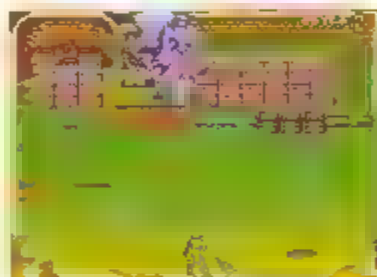


Bunny Bricks

## Bunny schlägt zurück

Nur mit seinem Baseballschläger bewaffnet, muß sich Bunny Bricks einen Weg durch 30 verschiedene Levels erkämpfen, indem er alle magischen Steine zerschlägt, die ihm die Bongos in den Weg gelegt haben.

Es war vor langer, langer Zeit so um das Jahr 1986 n.d., als Arkanoid als eines der ersten guten Actionspiele den Spielesektor auf dem PC revolutionierte. Damals galt es, mit einem Schläger einen Ball vom unteren Bildschirmrand nach oben zu schlagen, um dort verschiedenartige Gebilde aus Steinen abzubauen. Und nun versucht hier ein dahergelaufener Hase mit Baseballschläger, uns mit einem Verschnitt des Klassikers wieder an den Bildschirm zu fesseln.



### Grafik Hul, Spielsinn Pfu!

Nach dem Laden wird der Spieler durch einen unerwartet guten Sound überrascht, der sowohl mit Soundkarte als auch mit dem normalerweise nervöhlenden PC-Beeper schön klar wirkt. Die Grafik kann ebenfalls gefallen, falls man zur großen Ge-

meinde der Zeichentricksfans gehören sollte. Niedliche Charaktere ruckeln über den Bildschirm, die Extra- Waffen sind weniger statt mehr geworden, das Maschinengewehr schießt selbst auf einem 486er mit der Geschwindigkeit eines Repetiergewehrs und und und

Lars Geiger ■

**SPECS & TECHS**

EGA	Ad Lib
VGA	SoundMaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 1MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	
Kapitelschlüssel	Arkanoid
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 80,-
HERSTELLER	Silmaris
Vertrieb von	Verlag Silmaris

**RANKING**

**Arcade Action**

**45**

**Spieleanzahl** 1

**Motivation** Monate

**Ausstattung** dünn

**Preis/Leistung** edelm.

## SUPER-MEGA SONDERANGEBOTE

Über 5500 Spiele suchen  
Ihr neues Zuhause!!!

### AMIGA

Awesome	DM 9,-
Battle Master	DM 9,-
Carthago	DM 9,-
Carrier Command	DM 9,-
Foot. Manager 2	DM 19,-
King Cloud	DM 9,-
Larry 3	DM 19,-
Larry 2	DM 19,-
Ooops Up	DM 19,-
Predator 2	DM 19,-
Soccer Mania	DM 9,-
Speedball	DM 19,-
The 3 Stooges	DM 9,-
Turtles	DM 19,-
Waterloo	DM 9,-

### C64

Eye of Horus	DM 5,-
Foot. Manager 2	DM 9,-
Intern. Karate	DM 9,-
Transformers	DM 5,-
Turtles	DM 9,-
Speedball	DM 9,-

### ATARI ST

Airborne Ranger	DM 9,-
Atomic	DM 9,-
Atomino	DM 9,-
Awesome	DM 9,-
Turtles	DM 9,-

### ZUBEHÖR

10er Disk.box 5,25"	DM 3,-
10er Disk box 3,5"	DM 3,-
Disk-Rem.set 5,25"	DM 5,-
Disk-Rem.set 3,5"	DM 5,-
Disk-Locher	DM 3,-
Quickshot II Joystick	DM 9,-

### PC

Accolade Action	DM 9,-
A Time Classics	DM 9,-
Carrier Command	DM 9,-
Foot. Manager 2	DM 19,-
Interphase	DM 9,-
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 2	DM 19,-
Larry 3	DM 19,-
Millennium	DM 9,-
Predator 2	DM 19,-
Speedball	DM 19,-
Starglider	DM 9,-
The Kristal	DM 9,-
TV Sports	
Basketball	DM 19,-
TV Sports	
Football	DM 19,-
Waterloo	DM 9,-
World Tour Golf	DM 19,-

### SUPERRIESEN PAKETE

#### AMIGA

15 Spiele (s. Liste) DM 99,-  
Preisvorteil DM 106,-

#### PC

16 Spiele (s. Liste) DM 99,-  
Preisvorteil DM 115,-

#### C64

6 Spiele (s. Liste) DM 29,-  
Preisvorteil DM 17,-

#### ATARI ST

5 Spiele (s. Liste) DM 19,-  
Preisvorteil DM 26,-

Bestellgebühr: 10,- DM (zuzügl. Porto & Verpackung)  
oder per Ausweisung (zuzügl. DM 11,- für Porto & Verpackung) möglich.

Bestellformular 0001

**CP Verlag, Leserservice,**  
Postfach, 8500 Nürnberg 1  
Telefon 0911 35 74 00

Bitte eine der Angebote verglichen sein, bevor  
Ihren ZUR ANSICHT ein gleichwertiges Spiel.

Contraptions

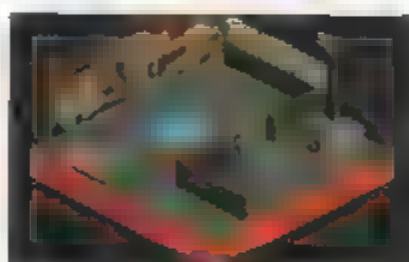
## Der Hausmeister

Wir hoffen, Sie fühlen sich nach dem Studium der Gebrauchsanleitung hereit, die in Sie gesetzten Erwartungen zu erfüllen. Bis heute & Abend muß die "Master Machine" voll einsatzfähig sein.

Um Ihre Mission zu erfüllen, müssen Sie erst einmal Ihr ganzes Werkzeug wiederfinden, welches Ihre neuen Kollegen im ganzen Gebäudekomplex verstreut haben. Doch das sollte sich nicht als allzu großes Hindernis entpuppen. Wenn die Ausrüstung wieder komplett ist, geht es daran, die defekten Rohre, Knöpfe usw. zu reparieren. Das hört sich ja nach ganz einfach an. Doch um von einem Raum zum anderen zu kommen, müssen Knöpfe gedrückt, Fallen umgangen und Türen umständlich geöffnet werden.

### Äußerliches

Contraptions zeigt sich in Bonbonfarben. Es lebt regelrecht von seinen grünen, blauen, roten usw. Schaltern, Tastern und ähnlichen Sachen. Die Animation des Heiden im Blaumann ist ebenfalls gut gelungen. Da zu kommt noch ein guter schmissiger Sound (sofern man



über eine Soundblaster verfügt). Das Spiel verfügt über ein sehenswertes Intro, nur was irgendwo auf der Strecke liegengeblieben sein muß, ist der Spielsinn. Labyrinth-Festschisten, mit einem krankhaften Treib in ausweglose Situationen kommen zu müssen, können sofort zugreifen, alle Anderen sollten auf jeden Fall erstmal Probieren.

Lars Geiger ■

Aces of the Pacific · WW II. 1946

## Was wäre,...

Nachdem AoP in den USA gerade zur besten Simulation des Jahres gewählt wurde, kommt nun die erste Erweiterung in den Handel.

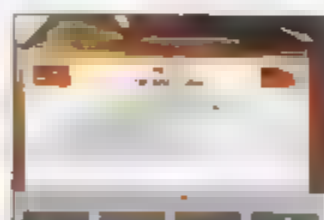
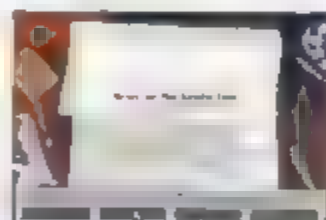
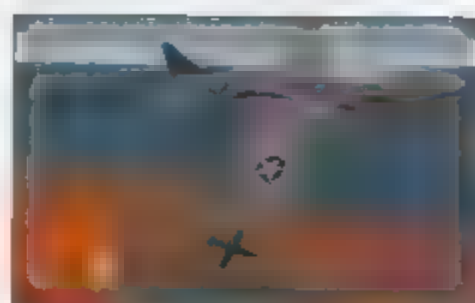
Was wäre, wenn Amerika 1945 nicht die Atom-bombe abgeworfen hätte? Diese Frage versucht WW II. 1946 zu beantworten. Die Programmierer gehen davon aus, daß es wohl zur Invasion Japans gekommen wäre. Und genau hier setzt 1946 an. Als US Pilot hat der Spieler die Aufgabe, sich dem Rest der japanischen Luftwaffe zu widmen.

### Gleichhohes Niveau

Als Japaner müssen Sie Komikazeangriffe fliegen und Prototypen testen. Natürlich wurde auch nicht an

neuesten Flugzeugen gespart. So kann auf die gute alte P-80 ebenso zurückgegriffen werden, wie auf die Kikka, die eine genaue Kopie der Me 262 war. Insgesamt sind sieben neue Flugzeugmodelle enthalten. In puncto Grafik und Sound wird der gleiche hohe Standard geboten. Als Fazit kann man WW II. 1946 jedem begeistersten Aces-Fan nur empfehlen.

Stefan Zöbisch ■



SPECS & RANKING	
<b>Denkspiel</b>	
ISA Ad Lib	●
VGA Soundblaster	●
VGA Roland	●
EMS Tastatur	●
286er Joystick	●
HD 3Mb Maus	●
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 100,-	
HERSTELLER	
Mindscape	
MUSTER von	
Hersteller	

SPECS & RANKING	
<b>Denkspiel</b>	
ISA Ad Lib	●
VGA Soundblaster	●
VGA Roland	●
EMS Tastatur	●
286er Joystick	●
HD 3Mb Maus	●
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 60,-	
HERSTELLER	
Dynamix	
MUSTER von	
Bomica	

SPECS & RANKING	
<b>Simulation</b>	
ISA Ad Lib	●
VGA Soundblaster	●
VGA Roland	●
EMS Tastatur	●
286er Joystick	●
HD 3Mb Maus	●
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 60,-	
HERSTELLER	
Dynamix	
MUSTER von	
Bomica	

SPECS & RANKING	
<b>Simulation</b>	
ISA Ad Lib	●
VGA Soundblaster	●
VGA Roland	●
EMS Tastatur	●
286er Joystick	●
HD 3Mb Maus	●
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 60,-	
HERSTELLER	
Dynamix	
MUSTER von	
Bomica	



## Chess Genius

**Geniales Schach?**

Genial mag er ja sein, wenn es darum geht andere Computer niederzuringen, aber die Grafik läßt zu wünschen übrig und auch sonst wird außer den Standard-Features nicht viel geboten.

**W**orld's strongest chess program" so lautet der Untertitel des Chess Genius wie wohl auch der der meisten anderen Schachprogramme. Als Referenz kann dieses Programm allerdings die Siegestrophäen der offiziellen Computer-Schach-Weltmeisterschaft der Jahre 1984-1991 vorweisen.

**Genial - aber langweilig**

Chess Genius ist allerdings eher für kühle Denker. Ein übersichtlich aufgebauter Bildschirm, welcher sich in das Spielfeld, eine Auflistung aller Spielzüge und in die Analyseanzeige aufteilt, sowie ein komfortables Pull-Down-Menüsystem sorgen für eine unkomplizierte Handhabung.

Fast alle Funktionen, die ein gutes Schachprogramm hat, werden hier angeliefert, aber eben nur Standards. Seine großen Brüder können sich davon wohl kaum einschüchtern lassen. Der Chessmaster3000 und der Grand-Master-Chess übertreffen das "geniale" Schachprogramm sowohl im Grafikbereich als auch an Ideenreichtum um Längen.

Axel Schwanhäuser ■

## Check Check

**Preiswert!**

Check Check ist nicht nur was für Knobler sondern auch fürs Auge wird einiges geboten. Große Datenbanken sorgen für einen starken Gegner - Icons machen die Bedienung kinderleicht.

**D**ie wirklich ansprechend gestaltete grafische Bedieneroberfläche macht schon was her, wenn man sie mit der Konkurrenz in diesem Heft, dem "Chess Genius", vergleicht. Das Programm, welches komplett über Maus gesteuert werden kann, bedient sich nicht der häufig verwendeten Pull-Down Menüs sondern sogenannter Icons. Felder also, die eine bestimmte Funktion aufrufen, wenn man sie anklickt. Die meisten Funktionen, die man an einem guten Schachprogramm nicht missen möchte, sind hier vorhanden.

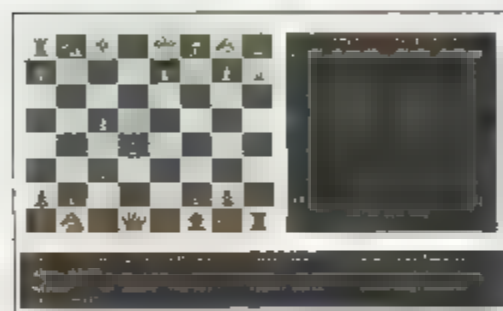
**Eine Spielererei vergessen!**

Allerdings kann der Computer nicht gegen sich selber spielen. Das man diese schöne Spielererei vergessen hat ist schon ein



Manko. Dafür gibt es die Möglichkeit, sich über Nacht eine Partie analysieren zu lassen. So kann man den Computer stundenlang darüber brüten lassen, welcher Zug denn jetzt um ein paar Hundertstel besser gewesen wäre! Das Handbuch ist etwas zu kurz geraten. Oder können Sie etwas mit dieser Erklärung anfangen: "Zieh und Setzmodus. Durch Anklicken dieses Icons wechseln Sie vom Setz- in den Ziehmodus bzw. umgekehrt." Alles in allem ist das Programm sehr einfach zu bedienen, die Grafik ist gut und es gibt keine wesentlichen Mängel zu beklagen.

Axel Schwanhäuser ■



Nun kommt es zumindestens mir, beim Schachspielen mit dem Computer nicht darauf an, möglichst schnell und gnadenlos zu verlieren, sondern ich lege mehr Wert auf etwas so Abwegiges wie Spielererignissen.

Brüder können sich davon wohl kaum einschüchtern lassen. Der Chessmaster3000 und der Grand-Master-Chess übertreffen das "geniale" Schachprogramm sowohl im Grafikbereich als auch an Ideenreichtum um Längen.

Axel Schwanhäuser ■

**SPECS & TECHS**

EGA	Ad Lib
VGA	SoundMaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 2MB	Maus

Handbuch Deutsch  
Spiel Deutsch  
Kopierschutz nervig

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 80,-

HERSTELLER  
Richard Lang

MUSTER von  
Hersteller

**RANKING Strategie**

47

Prozent

Spieleranzahl 1-2  
Motivation Monate  
Ausstattung dünn  
Preis/Leistung schlecht

**SPECS & TECHS**

EGA	Ad Lib
VGA	SoundMaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 2MB	Maus

Handbuch Deutsch  
Spiel Deutsch  
Kopierschutz keiner

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 50,-

HERSTELLER  
digital concepts

MUSTER von  
Hersteller

**RANKING Strategie**

61

Prozent

Spieleranzahl 1  
Motivation Monate  
Ausstattung dünn  
Preis/Leistung normal

Quarky and Quaysoo's Turbo Science / Putt Putt Joins The Parade

## Spielend lernen?

**Zwei Programme der Gattung "Educational Software" für Kinder stehen heute auf dem Prüfstand und eine Frage drängt sich auf: Geht es den Softwarefirmen hier wirklich um den "erzieherischen Anspruch", oder nur darum, Kinder möglichst früh an den Rechner als Spielgefährten zu gewöhnen?**

**Q**uarky and Quaysoo's Turbo Science" von Sierra ist ein Frage- und Antwortspiel nach Art von Trivial Pursuit für neun bis 14-jährige, wobei die Fragen hier nur aus dem Bereich der Naturwissenschaften stammen. Das Spiel findet als Wettrennen zwischen den vom Spieler gelenkten Elfen Quarky und Quaysoo auf der einen Seite und einem von drei anderen Teams als Gegner statt. Dazu ist zu sagen, daß in den USA derartige Wissenswettkämpfe zwischen Schulklassen sehr beliebt sind. In der aufgepöppelten Computervariante müssen die Teams eine vorgegebene Wegstrecke zurücklegen und an mehreren Zwischenstopps Fragen beantworten. Für richtig beantwortete Fragen gibt es Geld, und damit können Transportmittel zum nächsten Wegpunkt erworben werden.



### Trivial Pursuit auf dem Computer?

Die Fragen beziehen sich immer auf den jeweiligen Schauplatz, wobei die Spannweite vom Strand zur Baustelle und von Frankenstein's Labor bis zum Piratenschiff reicht. Meist

können sie durch Anklicken mit der Maus beantwortet werden, so werden zum Beispiel bei der Frage nach der Amplitude einer Welle drei Strecken an einer Meereswelle angezeigt; ansonsten stehen mehrere Antworten zur Auswahl. Es ist zu begrüßen, daß zur Beantwortung nicht pures Auswendiglernen notwendig ist, sondern er-

nerseits Messungen möglich und nötig sind, z. B. von Temperatur, Gewicht, Spannung etc.; andererseits die Möglichkeit zur Forschung besteht. Letzteres bedeutet, daß in einem recht ausführlichen Handbuch nachgelesen werden kann, wobei die genaue Stelle bei der jeweiligen Frage angegeben ist.

### Grafik auf Sierra-Standard

Sowohl die einzelnen Schauplätze als auch die Übersichtskarte sind schön gezeichnete Comic-Bilder mit kleineren Animationen. Zwischen den einzelnen Rennen finden Interludes und Siegerehrungen statt, die ebenso wie die Reise von einem Zwischenstopp zum anderen (per Mountainbike, Paragliding, U-Boot, Rakete etc.) als nette kleine Comicfil-

**Wissenschaftsspielerlei für die Kleinen. Die Naturgesetze werden in bunter Umgebung untersucht.**

mchen gestaltet sind. Dabei ist eine ganze Menge Abwechslung im Spiel, so daß es recht lange dauert, bis man die Animationen alle kennt und einfach wegdreht. Der Sound beschränkt sich auf ein wenig Gedudel im Hintergrund, ist aber nicht weiter störend.

**"Your child will learn. GUARANTEED!"**

Mit Sicherheit lernt ein Kind etwas beim Spielen von "Quarky and Quaysoo's Turbo Science". Allerdings glaube ich, daß dazu ein gewisses Grundinteresse bereits vorhanden sein muß. Was jedoch noch wichtiger sein dürfte und worauf auch die Anleitung hinweist, ist, daß die Eltern bereit sein müssen, mit ihrem Kind über das Gelernte oder Unverstandene zu

reden. Wer sein Kind mit dem Computer nur ruhigstellen möchte und seine Ruhe haben will, der läßt es besser Wing Commander spielen. Anzumerken ist noch, daß zum Test nur eine englische Version vorlag - hierzulande macht natürlich nur eine gut übersetzte deutsche Version Sinn.

## Ein Adventure ohne Text

"Putt Putt Joins The Parade" von Electronic Arts ist ein Grafik-Adventure für drei- bis siebenjährige. "Wie das?", wer-



den Sie sich fragen "auch in Grafik-Adventures kommt doch immer eine ganze Menge Text vor." Das Rätsels Lösung steht schon auf der Packung: "It talks!" - Es spricht. Und daher findet in diesem Abenteuer alles in akustischer Form statt. Leider stimmt das vom Hersteller gegebene Versprechen, daß keine Soundkarte notwendig ist, nicht ganz, denn die Verständlichkeit der gesprochenen Sprache leidet doch sehr unter dem PC-Lautsprecher. Mit einer Soundkarte ertönen allerdings glasklare Stimmen.

## Im Land der lebenden Autos

Putt Putt ist ein Autokind, das eines morgens im Radio hört, daß heute in seiner Heimatstadt Cartown eine Parade stattfindet. Natürlich will Putt Putt unbedingt daran teilnehmen und fährt erst einmal zu Smokey dem Feuerwehrauto, um zu fragen, wie das geht. Dort erfährt man, daß Putt Putt unbedingt eine Autowäsche.

**Das große Ziel ist erreicht: Die Autoparade kann mit Putt Putt stattfinden.**

einen Luftballon und ein Haus her braucht. Sinn des Spiels ist es, all das zu besorgen und am Ende an der Parade der Autos teilzunehmen. Dazu müssen einige (für Erwachsene) einfache Rätsel gelöst werden, deren Problemstellung durch Sprache, Bilder und Symbole gut dargestellt ist.

## Viel Speicher, wenig Handlung

"Putt Putt Joins The Parade" benötigt ca. 10 Megabyte Platzenspeicher, und dafür passiert dann doch recht wenig. Sicher die digitalisierte Sprache braucht eine ganze Menge Platz, aber die Spieldauer von ca. 30 Minuten für einen Erwachsenen zeigt doch den Mangel an Handlung. Die Verlängerung der Spieldauer bei Kindern beruht auf dem Nachdenken und Ausprobieren bei

Problemen, wobei ich nicht weiß, wie groß hier die kindliche Ausdauer ist. Allerdings dürfte ein Ausflug ins Grüne mit den Eltern (deren guten Willen vorausgesetzt) sehr viel erlebnisreicher sein.

## Lerneffekt und Spielspaß

Zurück zu der eingangs gestellten Frage nach der Absicht der Softwarefirmen: Sierras "Quarky and Quaysoo's Turbo Science" hat den hohen Anspruch, Kindern spielerisch na-

turwissenschaftliches Wissen zu vermitteln, und das sollte trotz der oben gemachten Einschränkungen auch gelingen, denn es macht Spaß, dieses Spiel zu spielen. Letzteres gilt auch für "Putt Putt Joins The Parade", allerdings wie schon gesagt nur für kurze Zeit. Ich glaube nicht, daß ein Kind von diesem Adventure profitiert, es sei denn es "lernt", daß man mit diesen komischen grauen Kästen die Zeit vertreiben kann, wenn Mama und Papa keine haben.

Peter Freunschütz

TURBO SCIENCE	
SPECS & TECS	
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 6 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Sierra
MUSTER von Hersteller	
Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	lappig
Preis/Leistung	normal

PUTT PUTT	
SPECS & TECS	
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 10 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	Ke-Patch
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Electronic Arts
MUSTER von Hersteller	
Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	schlecht



Mario is Missing

## Mario goes PC

**Einige unserer erwachsenen Leser werden die beiden Klempner Mario und Luigi nur vom Hörensagen kennen - was auch nicht weiter tragisch ist, denn die Brüder waren bisher ausschließlich in Nintendos Konsolenwelt beheimatet. Mit Mario is Missing wagt Mindscape jetzt den Sprung ins Lager der "Großen". Was dabei herauskam ist trotzdem eher ein Spiel für die "Kleinen".**

**B**owser der Allround-Bösewicht aus der Nintendo Welt plant den ganzen Globus zu überschwemmen. Mit einem riesigen Kontingent an Haartrocknern will er die Polkappen zum Schmelzen bringen. Die nötigen Moneten für dieses teuflische Projekt so-

len durch eine weltweit angelegte Serie von Kunst- und Artefakten-Diebstählen beschafft werden. Seine Gefolgschaft von räuberischen Schildkröten, den Koopas, ist bereits auf dem Weg in 9 verschiedene Metropolen der Welt um jeweils mehrere Wahrzeichen zu

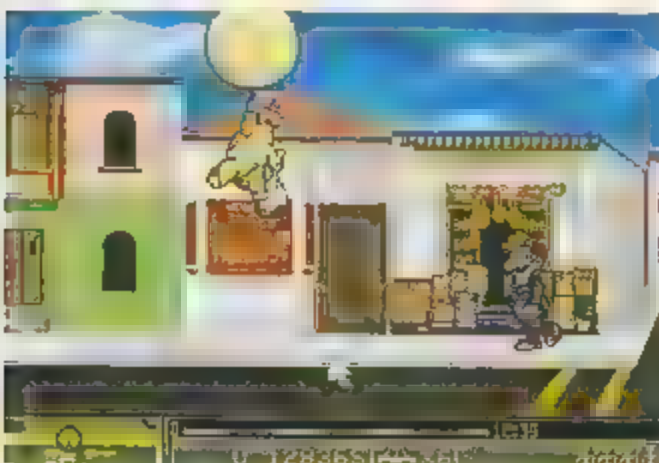
entwenden und dann gewinnbringend zu versetzen. Mario und Luigi wollen dabei natürlich nicht untätig zusehen, und bahnen sich ihren Weg zu Bowser's Schloß in der Antarktis. Der tapfere Mario traut sich zuerst in das Gemäuer und wird auch prompt von Bowser gefangen genommen; Luigi ist plötzlich auf sich alleine gestellt.

### Lehrreiche Weltreise

In dem Schloß wird Luigi aufs neue unangenehm überrascht. Jede einzelne Tür führt nicht etwa in einen Raum, wo er seinen Bruder finden könnte, sondern teleportiert Luigi ins Zentrum der besagten Städte irgendwo auf dem Erdball. Des Spielers Aufgabe ist es nun die dort herumstreitenden Koopas ausfindig zu machen, ihnen die Beute abzunehmen

und sie zum Schloß zu bringen. Das Spiel ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet. Der Schwierigkeitsgrad auf Sieben bis Zwanzigjährige einstellen läßt ist die Zielgruppe nach oben hin ungefähr auf zwölf Jahre begrenzt, denn ein 14- oder 15-jähriger würde seinem Vater höchstens den Mitleidinger präsentieren, wenn der ihn auf die etwas simpler geratene Suche nach den Koopas schicken will. Für Sieben- bis Zwölfjährige allerdings könnte der leichte Schwierigkeitsgrad, die kunterbunte Grafik und die lustige Musikbegleitung zu einem Erlebnis werden. Wer seinem Filius also auf spielerische Weise Kenntnisse über Geographie und Weltkulturen mit auf den Weg geben möchte, kann hier ohne Bedenken zugreifen. Daß man damit bis zum Erscheinen einer deutschen Version warten sollte, ist aber unbedingt anzuraten.

Thomas Borovskis ■



**Ein ungewohntes Bild: Der berühmteste Klempner der Welt gibt sich in einem Adventure auf dem PC die Ehre.**

und an den richtigen Ort in der Stadt zurückzubringen. Außerdem gilt es, anhand von Hintergrundgrafiken, Hintergrundmusik, Hinweisen von Passanten und genauer Betrachtung der gestohlenen Wahrzeichen, herauszufinden in welcher Stadt sich Luigi überhaupt befindet. Sind alle Gegenstände zusammengetragen, und konnte man auch einige Fragen über die einzelnen Artefakte richtig beantworten, kann Luigi ins Schloß zurückkehren und eine andere der insgesamt 19 Türen betreten.

### Lernerlebnis von sieben bis zwölf

Mario is Missing stellt weder große Anforderungen an den Spieler noch an Ihr Computer-

**Mario is missing**

**SPECS & TECHS**

REA Ad Lib  
VEA SoundMaster  
SVEA Roland

EMS Tastatur  
Zücker Joystick  
MS7 Mail Maus

Handbuch Deutsch

Spiel Englisch

Profilbildschirm 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19.

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 110,-

HERSTELLER  
Mindscape

MUSTER von  
Hersteller

Spieleranzahl 1

Motivation Tage

Ausstattung normal

Profilbildschirm 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19.

Lesermeinung

# Comanche

**Fast hätte man auf der ECTS in London den kleinen Stand des Softwarehauses Novalogic übersehen, wäre nicht ein gut platzierter Monitor mit einem Demo gewesen, das mit den ersten Bildern für Furore sorgte...**

**D**enn von Anfang an war klar, daß Comanche Maximum Overkill (in Deutschland Operation White Lightning) ein Meilenstein ist. Einige Wochen später stand die voluminöse Packung des amerikanischen Imports in deutschen Läden. Die Geschichte von Comanche spielt in naher Zukunft, in der sich Terroristen und mächtige Drogenbosse mit modernster russischer Militärschulung bis an die Zähne bewaffnet haben. Um ihnen das Leben schwer zu machen

Nur eine Satellitenkarte, die mit Hilfe von AWACS Flugzeugen auf dem neuesten Stand über die Bewegungen in einem bestimmten Sektor gehalten wird, verrät den Standort gegnerischer Fahrzeuge.

Was danach folgt ist Action vom Feinsten. Hat man den Hubschrauber unfreiwillig in den Boden gerammt, wird man in der Reihenfolge der Aufträge zurückgesetzt, was meistens durch Abbruch von aussichtslosen Aufträgen vermieden werden kann. Dies ist zwar nützlich, trägt aber



**Autor:**  
**Piotr Piwowarczyk**  
**München**  
**18 Jahre**  
**Schüler**

werden Kampf-Hubschrauber des Typs RH-56 eingesetzt. Im Spiel kann zwischen zehn Trainingsmissionen, in denen der Gebrauch der Waffensysteme geübt werden kann, und zehn Missionen der Operation White Lightning gewählt werden. Profis jedoch haben die 20 Aufträge in einigen Tagen durchgespielt, was nicht heißen soll, daß die Motivation nachläßt, denn jeder Auftrag macht dank atemberaubender Grafik aufs neue Spaß. Hat man sich für eine Mission entschieden, wird einem der Auftrag erteilt. Man wird leider ohne weiteres Briefing in der Nähe des Zieles abgesetzt

nicht zur Realitätsnähe dieser Simulation bei, wie auch die Tatsache, daß man in Flüssen landen oder Felsen mit 192 Mph rammen kann, ohne ernsthaften Schaden zu nehmen. Neben der flachen Hintergrundmusik nervt außerdem die unwahrscheinlich hohe Effektivität der Waffen d. h., daß unsere Gegner (fast) immer danebenschießen und wir immer treffen.

Die spektakuläre Landschaftsgrafik, die auf komplexen geographischen Strukturen und Satellitenfotos basiert, die nette Sprachausgabe (auf Soundblaster u. komp. Soundkarten) und der hohe Actiongehalt des Spieles entschädigen aber allemal. Empfohlen werden kann das Spiel nur Besitzern von



486ern oder schnellen 386ern (ab 33Mhz) mit 4 MByte RAM. Auf einem 386SX mit 16Mhz und 4 MByte RAM, kann man sich darauf vorbereiten, zw

ischen den einzelnen Bildsequenzen Kaffee zu trinken, während man versucht den unkontrollierbaren Hubschrauber zu steuern.

SPECS & TECS	
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster C
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
10/7 MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	
ca. DM 120,-	
HERSTELLER	
Novalogic	
MUSTER von	
Hersteller	

RANKING	
Simulation	
85	
Spieleranzahl	
1	
Motivation	
Mittel	
Ausstattung	
normal	
Preis/Leistung	
gut	







# STREET WISDOM

"Phalanx" und "Granary" konzentrieren, danach legt man am besten eine Investitionspause ein, bis man sich "Chariots" leisten kann (wegen der höheren Reisegeschwindigkeit), mit denen man das Terrain erkunden und eventuell in den Hütten lagemde Schätze usw. einsammeln kann. Jetzt sind auch "Settlers" nützlich, die Wege anlegen. Die Anzahl der Städte sollte auch in dieser Phase auf drei bis vier beschränkt bleiben (niedriger Verteidigungsaufwand). Dieses Vorgehen hat den Effekt, daß der technologische Fortschritt quasi explodiert, wodurch die Produktivität schon bald rasant nach oben geht. Für kurze Zeit mag es reichere und mächtigere Konkurrenten geben, die aber rasch übermündet sind, wenn man beispielsweise ihren Reitern Musketiere, ihren Truppen Fregatten und ihren Steinschleudern Kanonen entgegensetzen kann. Sollten die Mittel knapp werden, wird der zuständige Minister rechtzeitig warnen. Dann läßt sich die Steuerlast-Verteilung langsam verschieben, bis der Haushalt wieder im Lot ist. Zu der Zeit dürfte man allerdings schon den Platz an der Spitze erreicht haben. Viel Spaß beim Ausprobieren,

Robert Wimmer

## Civilization

Ein ziemlich sicherer Weg zum Erfolg läßt sich meiner Erfahrung nach direkt nach dem Start des Spiels dadurch einschlagen, daß man als allererstes die Steuern minimiert (ruhig bis auf 0%) und die Ausgaben für "Science" auf den Höchstwert setzt. Erste Anschaffungen sollten sich auf

## Global Effect

Wenn man von Anfang an nur Bäume pflanzt, wird die Energieleistung ständig steigen (ohne Kraftwerke). Später hat man soviel Energie, daß man sie gar nicht mehr allein verbrauchen kann.

Matthias Fabe

## Might & Magic 4

Alle Stationen, die von Teleportern aus erreicht werden können:

Lord Xeen  
Vertigo  
Nightshadow  
Rivercity  
Asp  
Winterkill  
Castle Burlock  
Newcastle  
Castle Basen  
Witch Tower  
Darzags Tower  
Dragon Tower  
Tower of High Magic  
Darkstone Tower  
Dragon Lair  
Cave of Illusion  
Warzone  
Mount Frestone  
Barbaric Mountains  
Gargoyle Range  
Red Dwarf Range  
Ogre Hills  
Pitchfork Creek  
Magic Delta  
Life Force Lagoon  
Lava Lake  
Red River Basin  
Toad Meadow  
Ever Blossom Orchard  
Forest of the Walking Dead  
Fairy Forest  
Troll Forest  
Jousts Savannah  
Desert of the Sphinx  
Land of the Giants  
Shangra-La (Stadt im Dungeon)  
Count Du Money (Erde aller Geldsorgen)  
Bogus  
Showtime (für die Ungeduldeten das Endgame-Demo)  
desweiteren noch:  
Mine 1, Mine 2, Mine 3  
Mine 4, Mine 5, Alpha, Theta  
Kappa und Omega  
Das Schwert, das zum Kampf

gegen Lord Xeen benötigt wird, bekommt man mit der Eingabe "I Lost It"

Codewörter, die zum Zugang tieferer Dungeon-Level benötigt werden, sind: Golux, Laboratory und Rosebud.

Roman Schelbert

## Ween - The Prophecy

(Demodiskette PC Games 12/92)

Zuerst müssen Sie mit dem Schlauch die Flasche, die im Wasser schwimmt, an Land holen und den Korken entfernen. Wenn das geschehen ist, nimmt man den Hammer aus dem Inventar und zerschlägt damit das Schloß an der Ladeklappe vorne am Schiff. Den Teer, der unter der Klappe zu finden ist, nehmen Sie heraus und tunken den Flaschenkorken darin ein. Nachdem der Korken mit dem Teer beschmiert wurde, stopft man damit das Loch im Schiff. Damit der Korken nicht sofort wieder herauspringt, schlägt man dann einmal kräftig mit dem Hammer drauf (zwischen dem Stopfen des Lochs und dem Festschlagen sollte nicht allzu viel Zeit vergehen). Wenn Sie all das erledigt haben, befinden Sie sich auch schon am Ende der Demo-Version.

## Elf

Wer ohne größere Anstrengung neun Gewürzarten, 99 Pets und die volle Lebensenergie haben möchte, sollte während des Spiels einfach "CHOROPOO" eingeben. Dabei muß er allerdings schnell sein.

Andreas Rettkowski

## Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hinis, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel togegend die Zähne ausgeißt hat oder entnervt feststellt, daß die Kilothis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entspringen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 500,-

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte. Rüstern Sie uns Ihre kaimen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken.

CT Verlag  
PC GAMES  
Kennwort: Secret Whisper  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60

## Comanche

(Operation White Lightning)

### Einstellungen zu Beginn einer Mission (Kampagne):

1. Auto-Hover aktivieren
2. Waffenwahl: Stinger (Luft-Luft-Raketen)
3. Im linken, kleinen Infobildschirm (LCD Tactical Display Monitor) TAC sollte man die Karte auf kleinste Darstellung zoomen (Taste 'O'), um feindliche Hubschrauber möglichst früh zu orten; wenn die Karte auf maximale Vergrößerung steht (zoom in) und man einen roten Punkt bemerkt, sitzt der Feind einem schon im Nacken und man hat so gut wie keine Chance mehr.
4. Die kollektive Steuerung knapp über Bodenhöhe einstellen: 60-100 Einheiten im Radar-Anzeiger. Für die kollektive Steuerung sollte man sich ein zusätzliches 100-Kilo-Ohm Potentiometer (in Reihe schalten mit 330 Ohm Widerstand) am Joystick anbringen und am Joystickport 2 mit den Eingängen für die Y-Achse verbinden (Pins 6 und 1) und im Menü Flightstick w/Throttle wählen. (Menü Einstellungen sichern)
5. Für eine bessere Übersicht sollte man den künstlichen Horizont (artificial horizon) ausschalten. (Menü-Einstellungen sichern)

Nützliche Anzeigen sind außerdem noch der Missions-Status-Bildschirm, um die Nutzung der Waffen zu planen, und der Schadens-Bildschirm, um die Angriffsstrategie bei ausgefallenen Systemen festzulegen.

### Auftragsausführung:

Zuerst sollten alle feindlichen Hubschrauber ausgeschaltet werden, sonst muß man beim Angriff auf Bodenziele immer noch ein Auge auf die digitalisierte Karte haben, ob sich nicht doch ein feindlicher Hubschrauber von hinten nähert und den gut geplanten Bodenangriff zunichte macht und eventuell im Kampfgetümmel ihren Comanche beschädigt. Die Stinger-Raketen sollten im flachen Gelände bei einer maximalen Entfernung von 250-300 Fuß (Zielmonitor) abgefeuert werden, um das Ziel zu zerstören, bei hügeligem Gelände reduziert sich die wirksame Reichweite auf 150-200 Fuß. In einer verwundenen Schlucht lassen sich vorzüglich feindliche, infrarotgelenkte Raketen abhängen (immer das Raketen-Radar 'Threat Indicator' im Auge haben). Einige Hubschrauber fliegen immer dieselbe Route, aus sicherer Deckung sind diese ein leichtes Ziel. Bodenziele, wie Panzer oder Tanklager (Tallage), werden meist von Raketenwerfern auf erhöhtem Gelände bewacht; um ungehindert angreifen zu können, sollten zuerst die Raketenwerfer auf die ihr Radar-Detektor (rote Warnlampe 'IR' unter Windschutzscheibe) anspricht ausgeschaltet werden. Ausnahme: Bei Artillerie-Unterstützung und einem Gelände mit ausreichend natürlicher Deckung (hügelig mit vielen Schluchten) taucht man aus derselben auf, übergibt der Artillerie die Koordinaten und taucht sofort wieder unter. Bodenziele können mit den Hellfire-Raketen aus großer Entfernung bekämpft werden; die einzige Voraussetzung ist, daß die Ziele bis zum Auftreffen der Rakete im Zielmonitor bleiben, das Um dirigieren einer Hellfire nach dem Abschuß ist durch Selektion eines anderen Ziels möglich. Falls der Flügelmann die Hellfires abschießt, sollte man immer solange warten bis dieser gemeldet hat, daß er sich in Abschußposition befindet, sonst fehlt nachher eine Hellfire, die an einem Berg explodierte. Zum Erfüllen einer Mission braucht man "nur" alle blinkenden Punkte auf der Karte aus zuschalten. Einen Bodenangriff sollte man planen, d. h. sich Zeit dafür nehmen, im Gelände Positionen finden in denen man sich vor evtl. Raketenabwehr verstecken kann und günstige Angriffsrouten entdecken. Schluchten und Bergrücken bieten dabei sehr guten Schutz vor dem feindlichen Radar.

Besondere Vorsicht vor Bodenkontakten! Bei diesen wird als erstes das Zielsystem beschädigt, was das Abfeuern von Hellfires komplizierter macht, da das Ziel nur für wenige Sekunden ausgeschaltet bleibt und dann von neuem anvisiert werden muß.

### Meine Erfahrungen mit den Waffensystemen:

Stinger (Luft-Luft-Rakete)

1 Stinger = 1 Hubschrauber

3 Stinger = 1 Panzer oder Raketenwerfer (nur im Notfall)

Hellfire (Laser-Guided)

1 Hellfire = 1 Hubschrauber oder Panzer oder Raketenwerfer

20mm Kanone

1 Schuß = 1 Treibstofftank

ca. 50-100 Schuß = 1 Panzer (trotz Zielsystem seitlich vorhalten)

ca. 50 Schuß = 1 Hubschrauber (trotz Zielsystem seitlich vorhalten)

70mm Raketen

ca. 10 Stück = 1 Panzer (trotz Zielsystem seitlich vorhalten)

ca. 1-2 Stück = 1 Hubschrauber (trotz Zielsystem seitlich vorhalten)

Artillerie-Unterstützung

Nur für praktisch unbewegliche Ziele geeignet, wie Tanklager, stationäre Raketenwerfer und aufstarkende oder wartende Einheiten.

Frank Hildebrandt

### KOMPLETTLÖSUNG

## Alone in the Dark

**Ob zu Beginn des Spiels die Frau oder der Mann ausgewählt wird, ist völlig belanglos. Wir zeigen hier die einfachste Möglichkeit auf, dieses Spiel durchzuspielen.**

Es wird immer jemanden geben, der bis zum Schluß noch alle Lebenspunkte aufsparen oder möglichst viele Kugeln übrighaben will; aber das bleibt Ihnen selbst überlassen. Weiterhin wird bei jedem Gegenstand bemerkt, ob er noch benötigt wird, wodurch man nicht soviel rumzuschleppen braucht. Wir beginnen auf dem Dachboden. Hier nehmen wir die Lampe, RENNEN zum Schrank neben dem Fenster und schieben ihn vor dasselbe. In ihm befindet sich eine Indianerdecke. Dann die Truhe auf die Bodenklappe schieben, und das Gewehr rausnehmen. Auf der rech-

ten Seite des Klaviers befindet sich ein Geheimfach mit einem Brief drin, den wir lesen und gleich wieder weglegen. Genau so verfahren wir mit dem Buch aus dem Regal. Die Treppe runtergehen. Rechts im Regal finden wir einen Öllampfen, den wir gleich benutzen und wegkissen. Den Pfeilbogen nach mitnehmen und nach rechts raus aus dem Raum. Im Korridor die erste Tür links (aus Sicht der Person) - auf den brüchigen Boden in der Mitte des Ganges aufpassen! Mit dem Schlüssel aus dem Sekretär die Truhe öffnen und den Säbel nehmen. Den Schlüssel weglegen.



Das Gewehr benutzen, die Tür öffnen und sofort ein paar Schritte zurück. Der Zombie sollte mit zwei Schüssen besänftigt werden. Jetzt den Raum auf der gegenüberliegenden Seite des Korridors betreten. Gleich links vom Schrank hinstellen und einen Moment warten. Den kleinen Zombie können wir benötigt umbauen, da er keine große Reichweite hat. Hierbei nicht den Säbel verwenden, da wir sonst zwei Teile mit uns rumschleppen müssen. Anschließend das Gewehr benutzen und in den nächsten Raum links neben dem Fenster gehen. Gleich vor die linke Tür stellen und auf das Fenster zielen. Das kleine Monster mit zwei Schüssen besänftigen. Die Vase links vom Bett nehmen und gegen die Wand schleudern. Den Schlüssel nehmen und die Scherben gegenlassen. Mit dem Schlüssel den "Teddy Schrank" öffnen, die zwei Spiegel herausnehmen, den Schlüssel hinlegen und den Raum durch die Tür gegenüber dem Fenster verlassen. Gleich durch die Tür auf der anderen Seite des Ganges ins Bad gehen. Den Schrank öffnen, das Erste Hilfe-Set nehmen, öffnen, Flasche trinken (+10 Lebenspunkte) und Kästchen und leere Flasche wieder hinlegen. Nun wieder raus und durch die Tür am Ende des Ganges. Links und rechts stehen hier zwei unbewegliche Viecher, nicht zu nahe kommen, und jeweils eine kleine Statue daneben. In diese setzen wir unsere zwei Spiegel ein, worauf sich die beiden Monster durch ihre Spiegelbilder gegenseitig zerstören. Hinterher gehen wir die Treppe runter (das dumme Zeichen gar nicht beachten). Nicht in Reichweite des Ritters kommen. Jeweils links und rechts neben der Treppe befinden sich Abgänge, die zum Erdgeschoss führen. Beim rechten Abgang befindet sich eine Tür, durch die wir jetzt gehen. Wir sollten jetzt auf einen Kamin blicken, vor dem ein Geist sitzt. Wir nehmen die Gewehrmunition aus dem Schrank, das Grammophon vom Tisch und die Streichhölzer vom Kamin. Das Schurkchen lassen wir liegen. Nicht den Geist berühren. Das Gewehr laden wir gleich nach. Nun durch die Tür auf der anderen Seite der Treppe und die Tür

dahinter gehen. Wir befinden uns jetzt in einem Schütz Zimmer. Jetzt am besten abspeichern, den Notzblock auf dem Kamin lesen und gleich wieder laden. Dadurch sparen wir uns, das Monster abzuwehren. Jetzt kommt ein etwas schwieriger Teil. Wieder auf dem Gang, gehen wir gleich die nächste Tür links rein ins Badezimmer. Wir schalten auf Kämpfen und hauen gleich dem Vieh in der Badewanne eine runter. Danach nehmen wir die Kanne neben dem Schrank. Jetzt wieder der dem Vieh eine runterhauen. Dann schnell zum Schrank, durchsuchen. Erste Hilfe-Set nehmen und ganz schnell raus aus dem Raum. Draußen wie gehabt den Heilungstrank verwenden (+20 Lebenspunkte) und beides gegenlassen, am besten nicht im Gang, da die Sachen hier im Weg liegen. Hinter der nächsten Tür im Gang verbirgt sich ein verdunkelter Raum. Reingehen und die Zündhölzer verwenden. Die

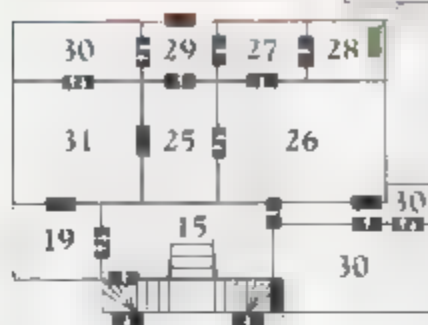


brennende Lampe irgendwo im Raum hinstellen, dadurch kann man sich frei bewegen, ohne ständig die Lampe neu benutzen zu müssen. Die Statue und das Buch vom Tisch nehmen. Buch lesen und wieder weglegen. Im Nachhinein befinden sich Revolverkugeln. Die Lampe wieder mitnehmen und den Raum verlassen. Diesen Ort als Position A vermerken! Nun gehen wir zum Ritter, hauen ihn einmal und beschmerzen ihn mit der Statue aus dem dunklen Zimmer (erlärnt man aus einem Buch aus der Bibliothek). Das Schwert nehmen wir mit, und die Statue stellen wir in die Ecke, wo sie niemanden stört. Danach ins Erdgeschoss runter und gleich rechts durch die

Tür in die Küche und durch die dunkelbraune Tür gegenüber des Kamins, in die Speisekammer gehen. Hier den Schlüssel vom Haken und die Kekse aus dem Schrank nehmen. Die Kekse essen (+5 Lebenspunkte) und die Schachtel weglegen und den Raum verlassen. Alle anderen Gegenstände hier in der Küche braucht man nicht. Jetzt die dunkelbraune Tür gegenüber der Spüle öffnen. Das Schwert benutzen, hineingehen, gleich wieder rückwärts (!) raus und nach links umdrehen. Der Zombie sollte mit dem Schwert kein Problem darstellen. Wieder rein in den Raum (im Kohlenhaufen steht Schuhkarton, in dem sich ein Revolver befindet). Schuhkarton wieder hinlegen und Revolver nachladen (jetzt 2 Schuss!). Den Ollantzer nehmen, benutzen und hinstellen. Die Kanne am Wasserlaß auffüllen, nicht das Wasser trinken. Das wars für die Küche. Wir können wieder raus auf den Gang gehen. Auf der anderen Seite der Treppe sind zwei Türen. Die eine ist verschlossen und führt zum Keller, die andere in den Garten. Zuerst gehen wir in den Garten, direkt auf die Statue zu. Nachdem wir sie durchsucht und die drei Pfeile genommen haben, gehen wir sofort wieder aus dem Raum, da jetzt Spinnen herabfallen, gegen die wir keine Chance haben. Nachdem wir die verschlossene Tür mit dem Schlüssel aus der Küche geöffnet haben, gehen wir in den Keller hinunter. Ganz schnell zwischen Treppe und Flaschenregal bis ganz nach hinten RENNEN, die Revolverpatronen nehmen und wieder ab nach oben. Das alles möglichst ohne eine Ratte aufzuschrecken, dann diese können wir (noch) nicht besiegen. Oben angelangt, den Revolver nachladen. Nun wieder zurück zu Position A, den Gang weiter und durch die Tür am Ende gehen. Jetzt sind wir in einer Art "Gemalte Korridor". Dem Typen mit dem Bein hängen wir die Indianerdecke über. Den Gang bis auf Höhe des grünen Bildes (Tip zur Lösung des Spiels!) hinuntergehen. Mit dem Bogen den Indianer am anderen Ende des Ganges außer Gefecht setzen. Danach den Bogen und die restlichen Pfeile ablegen, denn zum Schießen ist das Ding ein-

fach zu unpraktisch. Neben dem Indianerbild befindet sich eine Tür, reingehen. Wir nehmen die Buchattrappe vom Tisch und verschieben die Standuhr nach links. Aus dem Geheimloch nehmen wir den Schlüssel und das Minuslupl, welches wir lesen und gegenlassen. Circa auf mittlerer Höhe des Ganges befindet sich der Hintereingang zur Bibliothek. Wir benutzen die Lampe, gehen hinein, stellen die Lampe hin und RENNEN, weil von rechts ein Monster kommt, sofort nach links (von der Tür aus gesehen), zwischen den Bücherregalen durch bis an die hintere Wand der Bibliothek. Dann lauten wir rechts rum. Wir können nun in der Mitte der Buchwand eine Geheimtür entdecken, die wir öffnen, indem wir ganz rechts die Buchattrappe in die Buchlucke stecken. Im Geheimraum nehmen wir zuerst den Talisman, der vor sich hinfällt. Aus dem Schrank brauchen wir nur den gewellten Dolch. Einmal alle Pergamente und Bücher lesen und wieder hinlegen. Achtung! Das hellbraune Buch bedeutet den Tod! Sobald wir den Geheimraum verlassen haben, stellen wir uns in eine Ecke und warten bis das Monster herankommt. Ein Schlag mit dem Dolch genügt, um das Vieh zu besänftigen. Der Dolch wird jetzt nicht mehr benötigt. In den Regalen befinden sich noch viele hilfreiche Bücher - Vorsicht vor einem roten Buch! Danach die Lampe wieder mitnehmen und die Bibliothek auf der "Ritterseite" verlassen, also durch die andere Tür. Diese Tür lässt sich nur von innen öffnen. Nun runter ins Erdgeschoss und einfach geradeaus weiter den Gang entlang. Von uns aus gesehen auf der linken Seite befindet sich eine verschlossene Tür. Sie führt zum Ballsaal und lässt sich auch nicht öffnen. Die Tür gegenüber öffnen wir und benutzen gleich das Gewehr. Wenn wir schnell genug sind, können wir die Zombies mit einem einzigen Schuss umschießen. Wir müssen sie nur erwischen, solange sie noch auf ihren Stühlen sitzen. Also alle wegpusten. Munition sollte genug vorhanden sein. Wir verwenden deshalb das Gewehr, weil die Gewehrmunition in der Unterwelt kaputtgeht, sobald wir mal ins Wasser fallen, die Revol-

## Erdgeschoss



vermutlich jedoch nicht. Wenn alle Zombies erledigt sind, RENNEN wir durch die Tür gegenüber des Kamins und benutzen die Wasserkanne mit der Zigarre. Nun öffnen wir die große verschlossene Tür rechts vom Fenster mit dem Schlüssel aus dem Geheimfach. Wir legen jetzt die Zündhölzer, die Kerze und den Schlüssel hin. Im Schrank befindet sich übrigens eine Schallplatte und ein Buch, die wir jedoch nicht brauchen. Nun gehen wir durch die gerade geöffnete Tür und setzen den Kavalleriesäbel in das Schild ein, worauf sich ein Geheimgang öffnet. In dem Regal links vom Schild befindet sich eine Schallplatte in einem grünen Cover und ein Buch. Die Platte nehmen wir mit und gehen durch den Zigarrenraum raus auf den Gang. Achtung: Nicht durch die Tür mit dem Dreiecksfenster gehen. Stattdessen gehen wir durch die Tür gegenüber. Hier machen wir den Firaken mit dem Schwert niederlegen. Sobald er weg ist, öffnen wir die linke Tür mit dem Schlüssel, den er uns hinterlässt. Ach ja, links im Raum liegt noch ein Buch. Den Schlüssel und das Buch legen wir weg. Im Ballsaal stellen wir uns ein Stückchen unter das mittlere Pärchen und drehen uns zum unteren Bildschirmrand. Nachdem wir die grüne Platte benutzt haben - das Grammophon sollte jetzt unter uns stehen - beginnen die Geister zu tanzen. Wir versuchen nun, OHNE die Geister zu berühren den Holzschlüssel vom Kamin zu nehmen und dann ganz schnell den Raum zu verlassen. Die Geister verschwinden bei Verlassen des Raumes, uns bleibt aber vorerst eine nette Bagelntmusik. Jetzt

endlich gehen wir die Geheimtreppe zur Unterwelt runter. Da mit unten nichts passiert, hier nochmal eine Liste mit Gegenständen, die wir jetzt bei uns tragen sollten: Ein Holzschlüssel, ein Feuerzeug, eine Lampe, ein Talisman, ein Revolver, ein Schwert und ein Gewehr. Falls fürs Ge-

wehr keine Munition mehr vorhanden ist, lassen wir dieses natürlich hier. Vor der Brücke auf "Springen" schalten und die Brücke in "Zweiter Sprung" überqueren. Falls wir später nochmal runter wollen: Den Revolver benutzen - wichtig, weil er keinen Rückstoß hat, der uns vor den Wurm schmeißen würde. Einfach den Gang entlanglaufen bis hinter uns der Wurm auftaucht. Dann rechts an dem verschlossenen Loch vorbeilaufen und das kleine Monster mit zwei gezielten Schüssen niederstrecken. Da-



Falls hier der Wurm drinsteckt, den Gang rechts solange entlanglaufen bis der Kopf des Wurms sichtbar ist und dann wieder zurück zu dieser Stelle hier. Der Weg ist dann frei. Jetzt sollten wir auf einen Teich hinabschauen, der von einem hölzernen Weg umgeben ist. Wir merken uns diese Stelle als Position B. Einfach auf "Springen" stellen und auf die andere Seite des Teichs laufen. Falls das grüne Monster zudringlich wird, einfach das Schwert benutzen - es läuft sich jedoch (noch) nicht endgültig beseitigen. Hier angekommen krabbelt uns so ein komisches Kriechvieh entgegen. Meine lieb-

lingsmethode ist einfach einmal draufschießen und dann den Rest mit dem Schwert erledigen. Den Gang solange weitergehen bis man die Säulen und den Vogel der hin und herfliegt erkennen kann. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man erschießt den Vogel von hier aus, oder man geht zu den Säulen und hält ihn mit dem Schwert runter. Wie auch immer, jedenfalls springen wir danach auf die andere Seite. Am besten vorher abspäulen, falls man runterfällt, ist einfacher als unten rum. Den Höhlengang weitergehen bis wir an eine Gabelung nach links und unten kommen. Nach unten gehts zu einer Spinne. Man muß sie zwar nicht beseitigen, es macht aber Spaß. Also runtergelautet und am unteren nachrand hingestellt. Die Spinne krabbelt aus ihrem Loch und fällt nachher in selbigen bei dem Versuch uns zu erreichen. Danach gehen wir den Gang

schon eine Wand auftaucht, die aussieht als wären hier Steinuren in ihr. Unterhalb dieser Stelle befindet sich eine Gangschleife, wir gehen jedoch rechts von hier aus wieder immer an der linken Wand entlang bis zu einer großen Steintür, die wir mit dem Edelstein öffnen. Hinter der Tür sehen wir einen Teich, in dessen Mitte sich der große Baum von dem grünen Bild in dem Gemäldegang befindet. Wir springen jetzt einfach auf den Baum zu ins Wasser und werfen sofort den Schlüssel aus. Unser Ziel ist die steinerne Plattform vor dem Baum. Falls uns das grüne Monster in die Quere kommt, laufen wir einfach einmal links um den Baum herum. An der Plattform angekommen nehmen wir den Haken, setzen dort den Talisman ein, zünden die Lampe mit dem Feuerzeug an und werfen sie gegen den Baum. Danach bis zum linken Ausgang

## Kellergeschoß



links weiter. Wir befinden uns jetzt in einer großen Höhle. Wir folgen jetzt einfach den Säulen und Totenköpfen bis ans andere Ende der Höhle. Den Vogel beruhigen wir wieder mit dem Schwert. Nachdem wir die Truhe mit dem hölzernen Schlüssel (den wir natürlich liegenlassen) geöffnet haben, nehmen wir den Edelstein heraus und lesen das Buch. Es ist ebenfalls nicht weiter wichtig. Danach schieben wir den Fächer zur Seite. Nachdem wir durchs Loch gegangen sind, folgen wir dem Gang an einer verschlossenen Tür vorbei bis ins unbelichtete Labyrinth und benutzen die Lampe. Falls sie nicht brennen sollte, verwenden wir das Feuerzeug. Jetzt einfach geradeaus - in der Mitte ein bisschen verbogen - bis es nur noch nach rechts weitergeht. Von hier an immer an der linken

Wand entlang, bis links am Bild-

**Nachdem die ersten Zuschriften für unsere Rubrik "Post Script" eher zögerlich kamen, scheinen die Leser inzwischen diese Seiten angenommen zu haben. Auch für unsere "Hotline" kommt nun nennenswert Post, was mich natürlich besonders freut. An dieser Stelle möchte ich mich einmal bei den "Pionieren" bedanken, in der Hoffnung, daß noch viele folgen werden.**

Rainer Rosshart ■

## ▼ EINSTIEGSFRAGEN

Ich lese Ihre Zeitschrift schon seit der ersten Ausgabe und ich muß sagen: Spitze! Vor allem der Preis ist echt billig. Ein besonderes Lob möchte ich an die Leute bei Euch in der Redaktion richten: die die Screenshots herstellen. Ihr habt Euch seit der ersten Ausgabe enorm gebessert! So, genug des Lobes, nun möchte ich, daß Ihr Eure Ideen, grauen Zellen spielen laßt!

1. Ich werde mir in nächster Zeit einen PC zulegen. Da ich bisher nur vor dem guten, alten Brotkasten saß, frage ich Euch: ob Ihr mir einen besonderen PC empfehlen könnt?
  2. Darf man Programme, die sich auf der Coverdisk befinden weitergeben, oder sind das dann Raubkopien?
  3. Stimmt es, daß die Super-VGA Karte nur ein Flop ist? Ich habe gelesen, daß die Super-VGA Karte eine schlechtere Auflösung hat als eine normale VGA-Karte!
- Ich würde mich freuen, wenn Ihr den Brief abdrucken würdet.

Alexander Grieb

▲ Dein Lob habe ich weitergegeben, was einem unserer Mitarbeiter den Tag versüßte. Allerdings hoffe ich, daß Du mit "billig" nur unseren Preis meinst. Doch nun zu Deinen Fragen:

1. Ich werde mich hüten, Dir an dieser Stelle eine bestimmte Marke zu empfehlen. Allerdings würde ich Dir nahelegen, einen 486er zu kaufen, um auch für zukünftige Anwendungen und natürlich Spiele gerüstet zu sein.
2. Man darf - obwohl wir es natürlich lieber sehen würden, wenn sich jeder unser Heft kauft!
3. Daß "SVGA" ein Flop ist, dem möchte ich widersprechen. Auch die Sache mit der niedrigeren Auflösung scheint ein Mißverständnis zu sein. Wer schon einmal "Links 386 Pro" gesehen hat (benötigt SVGA!) wird Dir heftig widersprechen.

## ▼ WETT-RÜSTEN

Zuerst einmal dürfen Sie mich Duzen (ich Dich doch auch, oder?) Weißt Du was? Ich habe eine Kristallkugel von einer Wahrsagerin für sage und schreibe 9,99 DM abgekauft. Und als ich da so rein schaute, da sah ich eine Welt, in der man zum Spielen mindestens einen U-Bird Cyber-space braucht. Was - Ihr wißt nicht was ein U-Bird Cyber-space ist? Das ist ein 786er mit 100 MHz, Infrablauplatte (rot ist out!), CD-ROM (ROM ist veraltet), 9000 MB Platte (gute Spiele brauchen 200 MB und mehr!), Telemouse, Hirnboard (wird am Hinterkopf angeschlossen und ersetzt Keyboard und MS-DOS 5.6.4). Es gibt nur ein Problem: Dieser U-Bird kostet schlappe 7999 - ED (ED = Eurodollar. Ein ED = 5 DM). Nein - ich rede nicht vom Jahr 2121, ich rede vom 15.4.1994. Das ist eine Zukunft, die wir ändern können, aber nur, wenn die Softwarefirmen nicht so weitermachen. Ich z.B. kann mir einen 486er mit 50 MHz nicht leisten! Und meine Freunde auch nicht! Jetzt habe ich einen 386er mit 25 MHz, 80 MB Platte, 2 MB Speicher. Mehr ist nicht drin! Und dabei hätte ich so gerne Spiele wie Privateer oder SQ 5! Hiermit rufe ich die Softwarefirmen auf, auch für die 2 + 386er zu programmieren.

Oh, da fällt mir ein, daß ich ziemlich schnell zum Thema gekommen bin. Tschuldigung!

1. Beim Bewertungssystem könnt Ihr ruhig Noten von 1 bis 20 geben. Was ist der Unterschied zwischen 84% und 85%???

2. Eure Zeitschrift ist echt cool, aber im Post Script könntet Ihr uns ruhig Duzen.

Konstantin Welke

▲ Natürlich kann man mich Duzen. Mit Deiner Kristallkugel scheint etwas nicht in Ordnung zu sein. Aber was hast Du für 9,99 DM erwartet? Wenn Du Spiele wie Privateer haben möchtest, wirst Du eben akzeptieren müssen, daß Dein 386er nicht mehr so ganz



**Leserbriefe schicken**  
Sie bitte an folgende  
Anschrift:  
CP Verlag  
Redaktion  
PC Games  
Leserbriefe  
Isarstraße 32  
8500 Nürnberg 60

**Sinnwahrende**  
Kürzungen behält  
sich die Redaktion  
vor.



"State of the Art" ist. Und so lange der Verbraucher Spiele mit immer besserer Grafik und bombastischeren Sounds haben möchte, wird das Weltmeister immer weitergehen. Doch will das der Verbraucher (Menschen wie Du und ich) überhaupt? Schreibt mir doch einmal Eure Meinung. Ich bin sicher, daß das nicht nur mich interessieren würde!

1. Der Unterschied zwischen 84% und 85% beträgt genau 1%. Was hast Du für eine Antwort erwartet?

2. Wie man in die PC Games hineinruft, so schalt es heraus! Wir versuchen jeden so anzusprechen, wie er es möchte. Von Du oder Sie im allgemeinen möchte ich hier Abstand nehmen

## WETT-RÜSTEN II

Liebe Leute von der PC Games, Eure Zeitung finde ich sehr gut. Sie ist sehr übersichtlich gegliedert, die Bewertungen sind fair und daß in jedem Heft eine Demodisk ist, finde ich super. Ich, als PC-Einsteiger ohne Erfahrungen (sucht man einmal von Game Boy und ähnlichem Zeug ab), habe eine Frage an Euch:

Als ich vor einigen Monaten einen PC bekam, war ich für einige Zeit ganz happy. Damals dachte ich, ein 286er würde für den Anfang reichen. Doch wenn man heute in die Computerhefte schaut, merkt man deutlich, woher der Wind weht. Erst wurden die 286er verramscht, dann die 386er. Wie weit wird die Entwicklung gehen? Einen 486er im Sommerschlussverkauf für 1000 DM?

Lohnt sich eine Aufrüstung (siehe Intel) für meinen 286er? Ist es überhaupt möglich ihm einen 3- oder 486 Prozessor nachzurüsten? Wenn ja, was kostet mich das?

Florian Seibel

▲ Zuerst die schlechte Nachricht: Eine Aufrüstung, wie von Dir gewünscht, ist bei Deinem Rechner leider nicht möglich. Aber nun die gute Nachricht: Obwohl Du es wahrscheinlich als Scherz gemeint hast, sind

wir gar nicht einmal mehr weit von solchen Schleuderpreisen entfernt. Ich habe schon die ersten 486SX für weniger als 1500 DM über die Ladentische gehen sehen.

## ABO

Ich habe bisher zwei Ausgaben der PC Games und finde sie super. Ich würde sie auch gerne abonnieren. Aber da wären wir schon bei meinem ersten Problem: Meine Eltern sind dagegen, daß ich die Zeitschrift abonniere, weil sie denken, daß es teuer ist. Zudem komme sie oft zu spät, und es gäbe noch andere Nachteile, wie z. B. wenn man sie nicht rechtzeitig abbestellt, muß man sie ein weiteres Jahr im Abo behalten. Stimmt das?

2. Soundkarte: In der Ausgabe 1/93 ist ein Bericht über den Soundman. Für mich ist es aber ein kleines Problem, daß er nicht Soundblaster kompatibel ist. Oder doch? Gibt es andere Karten, die dazu kompatibel sind?

3. Da ich, wie schon gesagt, Eure Zeitung super finde, und sie mit oder ohne Abo sammeln möchte, würde ich gerne die fehlenden Ausgaben nachbestellen. Kann man das bei Euch?

So, mehr gibt es nicht zu fragen. Nur loben könnt ich noch, aber das wird anderen Lesern bestimmt langweilig.

Mark Bassalig

▲ Wir und andere Zeitschriften sind im Abo nicht teurer, sondern preiswerter. Abonnenten haben die Zeitschrift meist schon einige Tage vor dem Erscheinen an den Kiosken im Briefkasten. Nur das Kündigen eines Abos können wir Dir leider nicht abnehmen. Der Soundman ist NICHT kompatibel zum Soundblaster. Bei der Kompatibilität fällt mir auf die Schnelle nur das Thunderboard und die Soundgalaxy ein, die es ab 179 DM gibt. Doch da man den Soundblaster 2.0 schon für 199 DM kaufen kann, stellt sich die Frage: warum einen "Nachbau"? Der sollte schon mit reichlich Ausstattung locken können, wie

z. B. die Galaxy. Fehlende Ausgaben kann man per Vorkasse beim Verlag bestellen. Alle Klarheiten beseitigt?

## PREISFRAGE

Als ich mir neulich die PC Games kaufen wollte, starrte ich entsetzt auf das Preisschild: 7 (SIEBEN) ganze DMark!! Warum habt Ihr den Preis hochgesetzt? Habt Ihr so etwas nötig? Ihr habt doch genügend Werbung in Eurer Zeitschrift. Reicht das nicht? Geht denn diese Zeitschrift nicht weg wie warme Semmeln? Wäre es denn keiner Überlegung wert, den Preis wieder um ein paar Mark herabzusetzen? Nieder mit den Höchstpreisen! Es lebe die Sparsamkeit!

Stephan K.

▲ Der alte Preis war zur Einführung gedacht und konnte nicht gehalten werden. Um den Verlust auszugleichen, müßten wir ein reines Werbeblatt machen, was wir nicht wollen, und Ihr sicher auch nicht. Obwohl sich die Zeitschrift nicht gerade schleppend verkauft und wir auf Einnahmen angewiesen, die wir u.a. über den Verkaufspreis bekommen. Unser Preis wurde nicht bei einer Konferenz in einem Nobelistaurant, nach der achten Flasche "Moet" ausgeworfen, sondern wir haben wirklich lange daran (nächtern) gerechnet. Wenn Du Dir die Mühe machst und das Preis-Leistungsverhältnis der verschiedenen Zeitschriften einmal vergleicht, werden wir garantiert nicht schlecht abschneiden!

## DER RECHTE BISS

Mir gefällt die PC Games wirklich gut. Gerade darum möchte ich Dich auch mit meinen Fragen belästigen. Mein Vater kaufte neulich einen PC. Leider sind wir beide blutige Laien auf diesem Gebiet. Ich bin mir nicht sicher, ob alle Simulationen auf unserer Konfiguration (486er, 50 MHz, 4 MB RAM, SVGA) laufen. Kannst Du mir da weiterhelfen? Funktionieren Spiele für VGA auch auf SVGA? Da

ich mir eine Soundkarte kaufen will, wüßte ich gern, zu was Du mir raten würdest. Wohigemerkt: Ich will damit nur spielen!

Tobias Klemm

P.S. Wo hast Du Deine Bissigkeit gelassen? In der Play Time beantwortest Du Leserbriefe ganz anders.

▲ Man kann mich zwar belästigen, aber nicht mit Briefen und Fragen! Zuerst dachte ich eigentlich, Du wärest ein Scherz machen. Natürlich kaufen alle Simulationen auf Eurem Rechner. Dein Vater hat sich da nicht lumpen lassen, und wirklich das Beste gekauft, das man z. Z. bekommen kann. Da Eure SVGA-Karte abwärtskompatibel ist, laufen VGA-Spiele ohne Einschränkung. Zum Spielen wurde ich Dir den guten alten Soundblaster 2.0 empfehlen, weil er alles kann, was man zum Spielen braucht und für recht wenig Geld zu bekommen ist. P.S. Da dies hier eine ganz andere Zeitschrift ist, beantworte ich auch die Leserbriefe ganz anders. Zum einen freue ich mich natürlich darüber, zeigen zu können, daß ich auch ganz sachlich auf technische Fragen (siehe Heftline) antworten kann. Zum anderen mag das auch an unserem Chefredakteur liegen, der das hätte ich lieber nicht schreiben sollen.

## DER RECHTE TON

Als ich Eure Zeitschrift las, landete ich zwangsläufig auch bei den Leserbriefen. An eine der Kritiken möchte ich mich gerne anschließen - die Sache mit dem Dul-Ein. "Sie" finde ich weder egoistisch, chelnd noch wertneutral. Gegenüber! Ich finde es schafft Distanz. Ein Verkäufer versucht meinem Ego zu schmeicheln, um seine Ware zu verkaufen. Aber Ihr wollt doch beraten und informieren, oder? Darum landete ich es auch gut, wenn sich Eure Texte von den (egoistisch schmeichenden) Werbetexten unterscheiden würden. Dann wäre da noch eine Sache, die mir ein wenig am Herzen liegt. Und zwar sollten

Kriegsspiele nicht so sehr gelobt werden. Auch wenn sie technisch perfekt und umfangreich sind, zeichnen sich die Programmierer nicht mit besonders originellen Ideen aus. Auch wenn nur Wenige diesem Anspruch gerecht werden (z. B. Lemmings) sollten die, die es wenigstens versuchen, stärker hervorgehoben werden. Vielleicht auch nur um anzuregen nicht nur die x-te Simulation zu programmieren. Das war eigentlich schon alles an Kritik und Meinung; sonst bin ich mit Euch sehr zufrieden.

Aber eine private Frage habe ich noch: Ich bin seit einiger Zeit Kunde einer Softwarevermietung, und ich weiß auch, daß die Programme mir nur für die Dauer der Vermietung überlassen werden. Aber größere Programme (so ab 10 MB) zu installieren nimmt recht viel Zeit in Anspruch, und nach dem Testen alles wieder löschen: "Nee, das is nicht." Nun meine Frage: Wie sieht das der Gesetzgeber, wenn das Programm auch nach dem Verleih noch einige Zeit in meinem Rechner verbleibt? Ich hoffe, daß ich etwas von Euch höre bzw. lese.

Dirk

▲ Ich finde, daß wir die Sache mit dem "Du" und "Sie" inzwischen zu (hoffentlich, älter Zufriedenheit) gelöst haben. Wir werden uns hüten ein Spiel wegen seines kriegerischen Inhalts zu loben. Allerdings werden wir es auch nicht wegen eines solchen verdammen. Wir werden wertfrei und sachlich darüber berichten. Allerdings sind uns Spiele vom Schicksal der Lemmings auch lieber. Solche Programme werden wir auch besonders hervorheben. Ein Programm ist immer dann eine Raubkopie, wenn sich das Original nicht im selben Besitz befindet wie die Kopie. Während des Verleihvorgangs geht das Original an Dich über. Wenn Du es abgibst, wirst Du eigentlich auch verpflichtet die (zwischen Raubkopie zu vernichten. Der Gesetzgeber kann das recht verstanden sehen. Aller-

dings wurde die Todesstrafe für Leute wie Dich abgeschafft.

## SERVICE

Ich finde Ihre neue Zeitschrift einfach toll! Die Coverdisk ist eine sehr schöne Idee für eine spätere Kaufentscheidung. Besonders gut durchdacht ist Ihre PD & Shareware-Ecke. Die von Ihnen ausgesuchte Software verdient wirklich Beachtung. Was ich jedoch nicht verstehen kann, warum nicht die volle Adresse des Vertriebers bekanntgegeben wird? Ich interessiere mich besonders für die in der PC Games 10/92 veröffentlichten Berichte (Seite 79: Game Pack IV). Wie lautet die volle Adresse von CDV? Es wäre wirklich super, wenn nicht nur Ihre Zeitschrift, sondern auch Ihr Kundenservice so toll ist. Für Ihre Mühe möchte ich mich jetzt schon bedanken und in der Hoffnung auf eine Antwort von Ihnen verbleibe ich.

Olaf Etienne

▲ Wir wollten eigentlich nicht für einen bestimmten PD-Handler werben, sondern Software vorstellen, die bei jedem guten PD-Versand zu haben sein sollte. Unseren Denkfehler haben wir eingesehen und bitten um Nachsicht. Das Game Pack IV erhalten Sie z. B. von PD + Sharewareservice Bent Schwing, Auf Großweidenmühlstraße 50, 8500 Nürnberg 90, Telefon 0911-397554. Die volle Anschrift von CDV lautet: CDV Software, Entlinger Straße 5, 7500 Karlsruhe 1, Telefon 0721-22295.

## DIES UND DAS

Eure Zeitschrift ist echt die Beste, die ich je gesehen habe! Dennoch habe ich etwas zu bemängeln und auch einige Fragen.

1. Ihr bewertet zu hoch! Durchschnittlich bekommt ein Spiel (Moment) 75% (= Bewertung).

2. Ein größerer Versand bietet ein Programm an, mit dem man die Kapazität seiner Festplatte verdoppeln kann. Es nennt sich Double Density und

kostet nur 69 DM. Was ist an dem Ding wirklich dran?

3. Ich habe bei einem Inserenten unter den Vorankündigungen Titel wie Wing Commander 3 und Ultima Underworld 2 gefunden. Warum berichtet Ihr nicht über diese Spiele? Ich hoffe Ihr überlebt die Kritik und bleibt weiterhin so gut.

Leider ohne Absender

▲ 1. Aus einem Durchschnitt irgendwelche Schlüsse zu ziehen hatte ich für übertrieben. Ich denke nicht, daß wir zu hoch bewerten.

2. Mit "Double Density" kann man wirklich die Kapazität einer Festplatte nahezu verdoppeln. Das Programm legt ein Unterverzeichnis an, auf dem Daten gepackt abgelegt werden. Das Auspacken geht automatisch. Obwohl ich solchen Programmen eigentlich sehr skeptisch gegenüberstehe, sah ich mich vor sechs Monaten gezwungen, "D.D." auf meinem Notebook zu installieren. W. der Erwartung funktioniert es seither reibungslos. Außer etwas längeren Zugriffszeiten konnte ich bisher keinen Nachteil entdecken. Zudem bietet es noch die Möglichkeit, den Zugriff auf eine "D.D. Partition" mit einem Passwort zu versehen, was ich sehr hilfreich finde. Ohne dieses Passwort ist die Partition schlicht und einfach nicht vorhanden. Privaturlaub! Brauchbar.

3. Wir berichten sehr gerne über diese Spiele, wenn es etwas zu berichten gibt (s. JW 2).

## VIREN

Bevor ich zu Eurer Zeitschrift komme, will ich eine Frage stellen: Ich habe vor ein paar Wochen ein Spiel geschenkt bekommen. Vor einigen Tagen kontrollierte ich es zufällig auf Viren. Leider stellte ich fest, daß das Programm mit einem Virus verseucht ist. Was haltet Ihr davon, wenn ein gekauftes Programm einen Virus enthält? Wer ist da haltbar? Jetzt zu Eurer Zeitschrift: Ich finde Eure Wertungen und Texte zu den Spielen einfach schneemäßig!

Tobias Glawe

▲ Es ist allerdings schon vor gekommen, daß ein Programm mit einem Virus ausgeliefert wurde, obwohl das höchst selten ist. Wenn Du einen Händler darauf aufmerksam machst und ihn freundlich bittest, wird er es sicher aus dem Regal nehmen, öffnen und auf Viren untersuchen. Sollte das nicht der Fall sein, wirst Du große Probleme haben, dem Softwarehaus ein Verschulden nachweisen zu können.

## HINTERLAND

Erst einmal ein großes Lob für Eure Zeitung. Ich bin seit der ersten Ausgabe ein treuer Fan von Euch. Macht weiter so. Am besten sind die Beschreibungen der Spiele. Sie sind echt gut und helfen auch bei der Kaufentscheidung. So viel zum Lob, nun aber leider auch einen kleinen Tadel. Le der vermisste ich in den Beschreibungen die Adressen von Läden, in denen man die Spiele kaufen kann. Bei uns in den neuen Bundesländern gibt es leider nur sehr wenige gute Computermärkte. Offenbar sind wir in dieser Hinsicht noch Hinterland. Zum größten Teil sind wir darum auf den Versandhandel angewiesen, was mir aber nicht so zusagt. Es wäre deshalb sehr nett, wenn Ihr pro Spiel ein oder zwei Adressen mit angeben würdet. Ich wäre über eine Antwort sehr dankbar.

Michael Plath

▲ Leider ist es uns nicht möglich, Adressen für den Bezug von Spielen mitzuliefern, geschweige denn, daß wir auch kontrollieren könnten, ob der betreffende Laden das Spiel auch vorrätig hat, und nur dann würde es Sinn machen. Eigentlich sollte jeder Computermärkte ein Spiel bestellen können, wenn es die üblichen Großhändler im Sortiment haben. Firmen wie "Rushware", "Bomica" oder "Profilsoft" liefern zudem meist innerhalb von 24 Stunden. Ein Händler, der einen Stammkunden wartet, sollte eigentlich bereit sein, in deren Verzeichnissen nachzusehen, und das Game zu bestellen.

# HILFE

Hier an dieser Stelle wollen wir Ihnen in loser Reihenfolge Hilfestellung bei Ihren Problemen geben. Wenn auch Sie Fragen haben, schreiben Sie uns - wir werden unser Möglichstes tun.

## RAM-DISK

Ich besitze einen 386SX 20. In einem Computermagazin sagte mir der Verkäufer, daß ich meinen Computer schneller machen könnte, wenn ich mit einer RAM-Disk arbeite. Nun sagt mir das als Einsteiger aber herzlich wenig, und ich traute mich nicht zu fragen, um nicht als Idiot dazustehen. Da Ihr geduldig alle Fragen beantwortet, möchte ich mich an Euch wenden. Was um Himmels Willen ist eine RAM-Disk, kann ich sie in meinem Rechner installieren, wenn ja wie?

Karl Roab

✱ Mein alter Lehrer pflegte immer zu sagen: daß es keine dummen Fragen gäbe, nur dumme Antworten. Genau so wollen wir es hier halten. Also: eine RAM-Disk arbeitet im Prinzip wie eine Festplatte, ist aber viel schneller, da sie nur im Arbeitsspeicher existiert (virtuelles Laufwerk), und somit keine mechanisch bedingten Bremsen hat. Sinnvoll ist sie eigentlich nur, wenn Ihr System mindestens 4 MB Arbeitsspeicher besitzt. Programme zur Verwaltung einer Ram-Disk liefern DOS und Windows (ramdrive.sys). Laden Sie Ihre Config.sys mit einem Editor und suchen Sie die Zeile mit "himem.sys". Als nächste Zeile fügen Sie ein:  
 >Device=C:\Pfad\Ramdrive.sys Diskgröße Sektorgröße  
 Einträge /A oder /E.  
 Zwischen 16 und 4096 KB kann Ihre Diskgröße sein. Sinnvoll wird es aber erst mit mindestens 100 KB. Ich verwende immer 512 KB. Mit "Einträge" bestimmen Sie die Zahl der Dateien und Verzeichnisse, die Sie Ihrer RAM-Disk zugestehen. Möglich sind Werte zwischen 2 und 1024. Bei Expanded Memory verwenden Sie Anhang /A, bei Extended /B. Nun noch schnell den Pfad für Ihre neue RAM-Disk in der "Autoexec.bat" eingetragen und schon kann es (schneller als vorher) losgehen. Falls das etwas kompliziert klingen sollte: Nur Mut - so schlimm ist es nicht.

## SX

Da in letzter Zeit 486SX zu wahren Schleuderpreisen angeboten werden, konnte ich mich nicht mehr zurückhalten und kaufte mir einen. Ein Bekannter teilte mir mit, daß es technisch durchaus möglich sei, aus einem SX einen vollwertigen DX zu machen, wobei verfallen ihn seine Fachkenntnisse an dieser Stelle. Ich hoffe sehr, daß Ihr Fachwissen weitergeht und Sie mich daran teilhaben lassen.

Alfred Uebler

✱ Wenn man einen 486SX öffnet, erkennt man einen leeren Sockel auf dem Motherboard. Vermutet man hier den Platz für einen Coprozessor, ist man auf dem Holzweg. Dahinter verbirgt sich Intels neuester Geniestreich: Der "Overdrive". Er setzt den SX einfach in den Ruhezustand und macht aus dem SX einen DX. Gehandelt wird das Wunderding zu ca. 900 DM. Bitte nicht erschrecken, wenn Ihr Motherboard keinen leeren Sockel hat: der "Overdrive" kann Ihren alten Prozessor völlig ersetzen.

## STRAHLEND

Seit kurzem sitze ich beruflich täglich einige Stunden an einem Computer. Auch zuhause lade ich gelegentlich gerne ein Spiel in den 386er meines Sohnes. In letzter Zeit mußte ich immer wieder von gefährlicher Strahlung der Monitore lesen, was mir die Freude an meinem Hobby und Beruf fast verdirbt. Was ist nun wirklich dran an dieser "gefährlichen" Monitorstrahlung?

Gerlinde Schuster

✱ Monitore sondern (unter anderem) auch Röntgenstrahlen ab. Sie entstehen, wenn die im Hochspannungsfeld der Röhre beschleunigten Elektronen auf die Leuchtschicht treffen. Ehe Sie nun in Panik verfallen, sollten Sie wissen, daß die meiste Strahlung durch das Glas Ihres

Monitors abgehalten wird. Selbst in der freien Natur werden Sie ständig von Röntgenstrahlen bombardiert. Ich finde es falsch, deswegen gleich in Panik auszubrechen. Ich sitze seit einigen Jahren nahezu immer vor irgendwelchen Monitoren, und mir sind noch keine grünen Flecken gewachsen. Ja, doch, kann es nicht schaden, wenn man Monitore verwendet, die der "Schwedischen Norm" entsprechen, welche die Röntgenstrahlung, die an einem Monitor meßbar sein darf, begrenzt. Aber Ihr Monitor erzeugt auch magnetische Wechselfelder. In letzter Zeit stehen sie auch in Verdacht, gesundheitliche Schäden zu verursachen. Genauere Untersuchungen liegen aber meines Wissens noch nicht vor.

## GERÜCHTEKÜCHE

Ich besitze momentan einen 386er und MS-DOS 3.1. Nun wollte ich mir einen neuen Computer zulegen, einen 486er und MS-DOS 5.0. Da sich aber die Gerüchte über DOS 6.0 und den neuen 586er häufen, möchte ich Sie erst einmal um Rat fragen, ehe ich viel Geld für Technik von gestern ausbebe. Zudem möchte ich noch wissen, was sich mit DOS 6.0 ändern wird. Vielen dank für Ihre Mühen.

Walter Buhla

✱ Das Erscheinen des legendären 586er wurde verschoben. Ich kann mir nicht vorstellen, daß in noch vor Jahresende jemand zu Gesicht bekommt. Heute einen 486er zu kaufen, wird bestimmt keine falsche Entscheidung sein. MS-DOS 6.0 wird auch nicht vor dem Sommer das Licht der Läden erblicken. Es wird ein echtes 32-Bit Betriebssystem sein. Es soll auch jede Menge an Utilities bereits enthalten. Nortons Backup und Speedisk, ein Anti-Virus-Programm und den Festplatten-doppler "Stacker".



## Den PC spieletauglich konfigurieren

**Keine Sorge, die PC Games ist und bleibt eine Spielezeitschrift. Berichte über das dritte Byte von links im zweiten Offset-Segment werden wir uns auch weiterhin verkneipen. Doch leider haben die Götter vor das Spiel die Installation und Konfiguration gesetzt. Man muß sich also auch mit dem Betriebssystem herumschlagen.**

Hier finden Sie konkrete Tips und Tricks, wie Sie Ihren PC spieletauglich machen können. Die meisten Probleme und Fehlermeldungen sind mit etwas Fachwissen sehr leicht zu erledigen, genau diese Hilfe zu Selbsthilfe wollen wir Ihnen auf diesen Seiten vermitteln.

### Warum geht's?

In dieser Ausgabe geht es um die optimale Konfiguration der Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT. Die meisten Spiele sind wahre Ressourcentresser und belasten den Rechner weit mehr als beispielsweise eine Textverarbeitung oder eine Tabellenkalkulation. Spiele, die fast 600 KByte des konventionellen Speichers verschlingen, sind keine Seltenheit mehr. Damit diese Spiele optimal laufen, müssen Sie a) soviel Speicher wie möglich bereitstellen und b) diesen auch noch optimiert verwalten. Doch von allein macht DOS das nicht, da müssen Sie dem Betriebssystem schon etwas auf die Sprünge helfen. Wenn Sie diesen Artikel gelesen haben, wissen Sie, wie Sie die hässliche DOS-Meldung "Not enough Memory" ein für alle Mal unterbinden können.

### So geht's!

Starten Sie Ihre Textverarbeitung oder den DOS Editor "Edit". Zuerst erstellen Sie die auf das nötigste reduzierte AUTOEXEC.BAT. Tippen Sie

```
@echo off
path=c:\pc\dos;c:\gameverz;
loadhigh mouse.com
loadhigh keyb gr,c:\system\keyboard.sys
cd gameverz
game
```

path= tragen Sie hier das Spielverzeichnis und das Verzeichnis, indem sich die DOS-Daten befinden ein.

loadhigh mouse lädt den Maus-treiber in den hohen Speicherbereich und schafft dadurch Platz im konventionellen Hauptspeicher. Wenn Sie nicht mit MS-DOS 5.0 arbeiten, lassen Sie den Befehl "loadhigh" einfach weg. cd gameverz wechselt ins Spielverzeichnis.

Statt game tragen Sie den Namen Ihres Spieles ein. Speichern Sie die Datei unter dem Namen: AUTOEXEC.GAM. Beachten Sie dabei, daß Sie die Dateien im ASCII-For-

mat, manchmal auch DOS Text genannt, speichern. Textverarbeitungen fügen normalerweise dem Text allerlei Formatierungs-codes hinzu, mit solchen Dateien kann das Betriebssystem nichts anfangen. Schauen Sie sich deshalb zur Kontrolle die Datei, mit dem DOS Befehl "type", an. Tippen Sie auf der DOS Ebene "type autoexec.gam". Wenn "type" problemlos funktioniert und Sie keine Sonderzeichen sehen, ist alles ok. Der DOS-Editor speichert die Daten gleich im ASCII-Format ab, er ist deshalb besser geeignet als eine Textverarbeitung.

Nun kommt die CONFIG.SYS für die Arbeit unter MS-DOS 5.0 an die Reihe, tippen Sie

```
devicehigh=c:\system\HIMEM.SYS /memmodel=umb4
devicehigh=c:\system\emm386.exe 512 ram
devicehigh=c:\system\memman.exe 512
devicehigh=umb
country=049,c:\system\COUNTRY.SYS
files=30
buffers=30
```

Speichern Sie die Datei unter dem Namen CONFIG.GAM im ASCII-Format.

Devicehigh lädt alle Treiber in den hohen Speicherbereich. Das schafft massig Platz für das Spiel. c:\system ersetzen Sie durch den auf Ihrem Rechner geltenden Verzeichnisnamen. Wenn sich die Programme HIMEM, EMM386 und SMARTDRV im Verzeichnis C:\DOS befinden, dann geben Sie statt C:\SYSTEM\HIMEM.SYS einfach C:\DOS\HIMEM.SYS ein. Lassen Sie die ersten vier Zeilen weg, wenn Ihr Rechner nicht über mindestens 640 KByte Hauptspeicher verfügt und Sie unter MS-DOS 5.0 arbeiten. Wenn Ihr Spiel kein EMS (Expanded Memory) benötigt, lassen Sie die Zeile mit EMM386 weg. Angaben über den Speicherbedarf finden Sie im Handbuch des Spieles. Die Installation einer Soundkarte können wir hier nicht beschreiben, da hier jeder Hersteller sein eigenes Süppchen kocht. Schauen Sie bitte im Handbuch Ihrer Karte nach und tragen Sie die nötigen Werte in die CONFIG.GAM oder AUTOEXEC.GAM ein.

Zum Schluß tippen Sie noch aus den nebenstehenden Kästen die Batch-Dateien "work" und "spiel" ab.

Benennen Sie jetzt die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS um. Tippen Sie

```
ren AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.WRK
```

und

```
ren CONFIG.SYS CONFIG.WRK
```

Die ursprünglichen Konfigurationsdateien sind nun als Konfiguration für die normale Arbeit mit dem PC gespeichert.

### Konfigurationswechsel

Achten Sie darauf, daß sich alle vier Dateien im Verzeichnis C befinden. Tippen Sie "spiel" und starten Sie den Rechner dann mit Strg-Alt-Ent. Jetzt ist der Rechner im Spiel. Bevor Sie den Rechner wieder ausschalten, geben Sie "work" ein.

um wieder auf die normale Konfiguration umzuschalten. Beim nächsten Einschalten startet der Rechner dann in der Arbeits-Konfiguration. Tip: Wenn Ihnen die Methode mit den Batchdateien zu lästig ist, Mit Hilfe der folgenden Shareware Programme können Sie direkt zur Startzeit zwischen verschiedenen Konfigurationen auswählen: Boot menu 2.2, Autocore 2.0, BFBoot 2.3, Boot Commander 1.3, BOOT Programmer 2.0, Booster 1.2.

### Der Hauptspeicher, das unbekannte Wesen

Konventioneller Speicher

24 16 8 0  
16 8 0  
8 0  
0

Upper Memory

16 8 0  
8 0  
0

High Memory

16 8 0  
8 0  
0

EMS Expanded Memory

16 8 0  
8 0  
0

XMS Extended Memory

16 8 0  
8 0  
0

Sie besser mit dem schnellsten XMS-Speicher

### Batchdateien zum problemlosen Konfigurationswechsel

SPIEL.BAT, wechselt zur Spiele-Konfiguration

@echo off

copy autoexec.gam autoexec.bat

copy config.gam config.sys

echo Die Konfiguration wurde gewechselt.

echo Bitte zum Spielen den Rechner mit Strg-Alt-Ent ausschalten.

WORK.BAT wechselt zur Arbeits-Konfiguration

@echo off

copy autoexec.wrk autoexec.bat

copy config.wrk config.sys

echo Die Konfiguration wurde gewechselt.

echo Bitte zum Arbeiten den Rechner mit Strg-Alt-Ent ausschalten.

# Laufen, Fliegen, Schießen - Die Joystick-Olympiade

Dieser Artikel ist allen Freunden des rasanten Joysticks gewidmet. **Phylox, Catacomb Abyss, Starfire, Xyphr und Pinball Magic** bieten fünfmal Action bis zum Abwinken. Also dann: Rechner gestartet, Joystick kalibriert und Feuerknopf geölt...

Phylox

## Insektenplage

Phylox ist ein knalliges Shoot'em up Spiel im Arcade-Stil. Machtgierige Wissenschaftler haben schreckliche Insektenmutationen gezüchtet. Diese Viecher sind ausgebrochen und haben sich in der Wüste in einem weitverzweigten Höhlensystem verschanzt. Ihre Aufgabe ist es, die Königin samt ihrer Brut zu vernichten und dem Spuk damit ein Ende zu machen. Bewaffnet mit einem Maschinengewehr, einem Satz Granaten und einem Raketenrucksack müssen Sie sich durch Stollen und Höhlen kämpfen. In den Stollen wimmelt es von kleinen Killern, die Sie am besten mit Dauerfeuer erledigen. Die Höhlen werden von einem ganzen Spektrum fieser Kreaturen bevölkert. Neben fettbäuchig-hotzberigeren Wächtern stürzen sich fliegende Monster auf Sie, die wie eine Kreuzung aus Flugsaurier (ledrige Flügel) und Skelett (Totenschädel) aussehen. Diese Nicht-Sympathieträger sind zu erledigen, zusätzlich müssen Sie die Brutkästen und die Vorratsbehälter der Insekten finden und zerstören. Über Chipkarten, die Sie ebenfalls in den Levels finden, nehmen Sie Kontakt mit dem Hauptquartier auf und erhalten weitere Anweisungen. Technisch ist Phylox voll auf der Höhe. Brillante Grafiken in 256 Farben und Soundblaster Unterstützung sind selbstverständlich. Fazit: Phylox ist ein gutgemachtes Ballerspiel mit einer für dieses Genre erstaunlich pflifigen Spielidee. Neben der Ballerei kommt auch die Tüftelei nicht zu kurz. Exakt animierte Figuren und düstere Farben mit grellen Akzenten tragen viel zum Spielspaß bei.



### Phylox Shoot'em Up

IBM-kompatible AT (286er Prozessor mit 32 MHz oder besser) mit 640 KB/16 MB RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x, VGA-Karte, empfohlen: Joystick, Soundblaster-Karte

Entwickler:

Beavis-Soft

Herstellernummer:

Fullversion 53, DM nur bei J. Egeling

Preis pro Unit:

Computer Werderstr. 41, 7500 Karlsruhe  
J. Egeling o. CDV, Karlsruhe,  
Diskette 11118 HD

von Albert Warnecke ■

## Catacomb Abyss 3D

## Wolfenstein II ?!

Nachdem ID-Software mit "Hundefelsen 3D" in Deutschland nicht so den großen Hit landen konnte, haben Sie sich entschlossen mit Catacomb Abyss ein ähnliches Spiel auf den Markt zu bringen. Optik und Spielidee lassen keinen Zweifel daran, welches Spiel hier Pate stand. Zur Spielidee: Östlich des Friedhofes (solche Spiele fangen immer auf dem Friedhof an) haben Schergen des Bösen (hier durch Nemesis verkörpert) ein Mausoleum errichtet. Diesen Kerl hatten sie eigentlich schon einmal gründlich verprügelt und dann verbannt. Jetzt rettet sich das Böse erneut zusammen und hängt wie eine dunkle Wolke über dem Land. Deshalb ist es an der Zeit, die Kräfte des Nemesis in ihre Schranken zu verweisen, damit die Bauern in Ruhe ihre Karotten anbauen können. Sie - als ein bedeutender Zauberer - werden deshalb engagiert, um der Sache auf den Grund zu gehen. Die Reise beginnt auf dem Friedhof, führt Sie aber sehr schnell in unterirdische Cryptas, ausgedehnte Trolldhöhlen und Ork-Mienen. Eine Wasserschlacht in einem unterirdischen Aquädukt darf auch nicht fehlen. Insgesamt 15 Levels, bevölkert mit allem, was die Sagen- und Märchenwelt zu bieten hat, müssen Sie erforschen, bevor Sie Nemesis im Showdown gegenüberstehen. Bewaffnet sind Sie mit Magic Missiles, Zappern (Magic Missiles im Maschinengewehr-Modus) und Xterminators, die kreisförmige Energieimpulse verschießen. Mit den Waffen halten Sie sich nicht nur die Unholde vom Leib, sondern zerstören auch dünne Wände, um so in weitere Gänge und Räume zu gelangen. Auf





Origins Underworld 3D-System stand Pate...

Ihrem Weg finden Sie allerlei Wertsachen (Schlüssel, Edelsteine, Waffen), mit denen Sie in weitere Level vor stoßen können. Catacomb Abyss ist sehr gut spielbar und fasziniert durch die gut animierte 3D-Perspektive. Im unteren Bereich des Monitors befindet sich das Kontrollpaneel, hier können Sie ablesen, wieviel Waffen Sie noch haben, wie es mit der Gesundheit aussieht und welche Wertgegenstände sie mit sich führen. Eine Kristallkugel hilft bei der Orientierung und zeigt sich nähernde Feinde. Catacomb Abyss bietet zwar eine ausgezeichnete Grafik, ist aber ein Ressourcenfresser ersten Ranges. Unter einem schnellen Rechner mit 590 KByte freiem Hauptspeicher tut sich gar nichts. Fazit: Catacomb Abyss ist zwar ziemlich brutal, aber auch sehr spannend und abwechslungsreich. Hinter jeder Ecke stecken neue Gefahren. Die tolle 3D-Grafik trägt viel zur Atmosphäre und zum Spielspaß bei.



... und aus Stygian wurde Catacomb.

**Catacomb Abyss**  
*Arcade Action*

IBM-kompatibler AT (286er Prozessor ab 20MHz) mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x VGA-Karte. Empfohlen: Adlib-/Soundblaster-Karte, Maus, Joystick

<b>Designer</b>	Garner's Edge
<b>Hersteller</b>	DM 59,- für die Triologie bei CDV
<b>Vertrieb</b>	CDV/Karlsruhe, Diskette 11191HD

## Starfire

### Kampf den Aliens



Starfire ist ein klassisches Weltraum-Ballerspiel. Böse Slobards - so heißen die Aliens in diesem Spiel - bedrohen die Menschheit und ein tapferer Sternensitter zieht aus, um dieselbe zu retten. Das kleine Raumschiff ist mit einer Bordkanone und einem

Schild bewaffnet. Verschiedene Symbole, die es während des Kampfes aufzulesen gilt, verbessern die Kampfkraft. So kommt man zu besseren Waffen (Bomben, Laserblitze und Antimateriewerfer), einem stärkeren Schild oder wird zeitweilig unsichtbar. In jeder Runde haben Sie vier Schiffe, die Sie mit der Tastatur oder per Joystick über das Schlachtfeld steuern. Starfire spielt zum Teil auf der Oberfläche eines Kampfsterne. Hier werden Ihnen neben verschiedenen gegnerischen Raumschiffen auch Kanonen, Raketenwerfer und Deckaufbauten gefährlich. Insbesondere die Deckaufbauten sind tückisch, da man nie weiß, wie hoch sie sind. Knallt man dagegen, so explodiert das Schiff sofort. Die sechs Levels der Share-Version sind nebeneinander gestaltet und ohne

Einschränkung spielbar. Starfire präsentiert sich in einer hochauflösenden, detailliert gezeichneten 256-Farben-Grafik und die Sprites bewegen sich ruckelfrei über den Monitor.



## Starfire

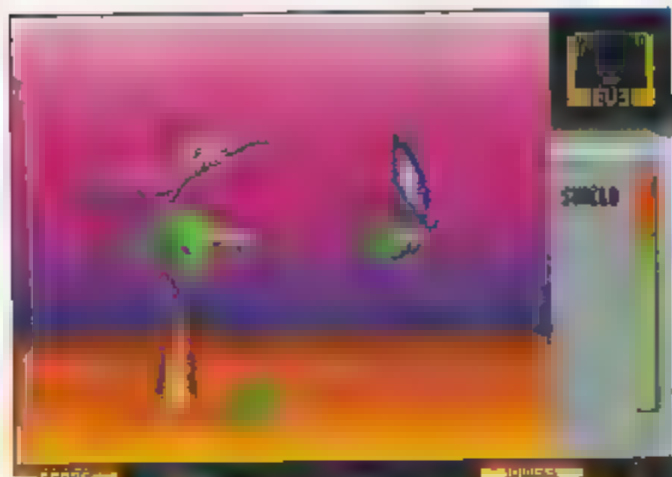
### Shoot'em up

IBM-kompatibler AT (286er Prozessor oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x VGA-Karte. Empfohlen: Adlib-/Soundblaster-Karte, Maus, Joystick

<b>Designer</b>	Silver Lightning Software
<b>Hersteller</b>	
<b>Vertrieb</b>	CDV/Karlsruhe, Diskette 11026



## Xyphr Schön bunt



Xyphr, hinter diesem unaussprechlichen Namen verbirgt sich ein buntes und hektisches Shoot'em up im Arcade-Stil. Bis zu 1 000 Sprites legen gleichzeitig auf dem Bildschirm herum und das alles in 256 Farben! Sie müssen sich - hurtig, hurtig - durch einen Schauer aus Feuerbällen, Energieblitzen und anderen Geschossen winden und dabei so viele Gegner wie möglich abschießen. Behalten Sie aber dabei die Schild-Energie im Auge, wenn der Schild zusammenbricht, verwandelt sich Ihr Schiff in einen Feuerball. Sie sehen Ihr Kampfschiff von schräg hinten, so können Sie gleichzeitig den Boden und den Luftraum vor Ihrem Schiff im Auge behalten. Das ist auch sehr notwendig, denn Sie werden von allen Seiten angegriffen. Fazit: Xyphr ist ein rosantes und farbenprächtiges Shoot'em up Spiel. Für eine "keine Schießerei zwischendurch" genau das Richtige.



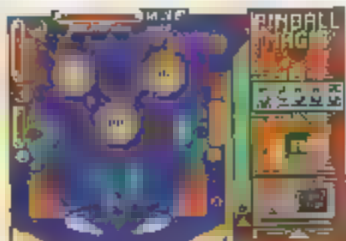
**Xyphr**  
Shoot'em up

IBM-kompatible PC/XT/AT mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS ab 3.3 VGA-Karte

Preis: 20 \$

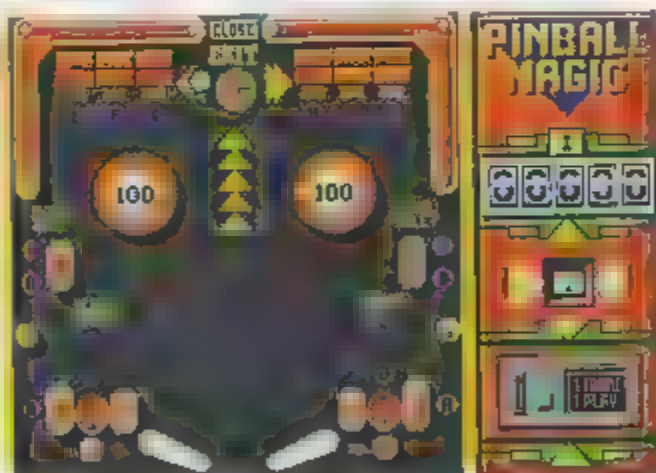
Mod Data/Düsseldorf

## Pinball Magic Für Flipper-Könige



Flippern - das Live-Spiel par excellence - auf dem Rechner? Na ja, wenn das mal gut geht. Ich finde schon Pinball Magic ist nicht nur so bunt und peppig, wie es sich für einen Flipper gehört, sondern dazu auch noch sehr realistisch. Die Animation

läßt nicht zu wünschen übrig, sogar unter Windows (im DOS-Fenster) flitz die Kugel wie ein geölter Blitz über den Monitor. Die beiden Paddel werden mit den Shift-Tasten bedient, mit Enter katapultieren Sie den Ball heraus. Je länger Sie dabei die Enter-Taste drücken, um so heftiger wird der Ball herausgeschleudert. Mit der Leer-Taste kann man am "Flipper rütteln" und so eine auf der Kippe stehende Kugel doch noch retten. Aber Vorsicht: Auch Pinball Magic lißt jedes Spiel hat fünf Kugeln, maximal fünf Leute können gegeneinander spielen. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht haben, öffnet sich am oberen Bildschirmrand das Törchen zum nächsten Level. Sobald Sie die Kugel durchgedurchgeflippt haben, wartet ein neuer Flipper auf Sie.



**Pinball Magic**  
Arcade

IBM-kompatible PC/XT/AT mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x  
CGA/EGA/VGA-Karte, Erweiterbare Soundblaster-Karte

Preis: keine Angaben

Mod Data/Düsseldorf

**Bezugsquellen:**

CDV, Postfach 2749, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1  
Computer Solutions, Postfach 1180, 8018 Gräfing/München  
Mod Data, Postfach 102818, 4000 Düsseldorf 1, (nur Spiele)  
PD-Prof. Zottlein, Kuhnhausen 43, 8897 Pöhlmes  
PD Service logic, Postfach 1743, 4937 Lage/Lippe

Unter dieses Motto könnte man dieses Spiele-Special stellen. Zusätzlich zu unserer Story von Seite 18 wollen wir Ihnen alle bisherigen Spiele von New World Computing in diesem Summary noch einmal nahebringen. Jeder, der sich gerne in Dungeons aufhält und Spells anwendet, dürfte an diesem Special besonderen Gefallen finden.

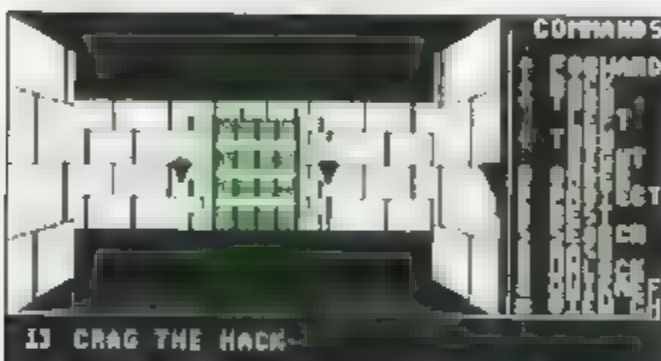
Von Hans Ipsich

# NEW WORLD COMPUTING

## Dungeons & Spells

### MIGHT & MAGIC

Secret Of The Inner Sanctum



Mit diesem Spiel wurde der Grundstein zu einer großartiger Rollenspielserei gelegt. Die ursprüngliche Version wurde von Jan van Caneghem schon 1984 auf einem Apple II entwickelt, dem legendären 8-Bit Rechner. Zu dieser Zeit hatte er gerade die Universität beendet. Zusammen mit seiner Frau Michaela führte der Firmengründer dieses Spiel im Alleingang aus. Sogar der größte Teil der Grafiken stammte aus seiner Feder. Im Eigenvertrieb wuchs rasch eine große Fangemeinde heran, der durch die Umsetzung auf andere Computer-Rechnungen getragen wurde. Eine der damals größten Softwarefirmen wurde auf das Spiel von Jan aufmerksam und kümmerte sich um die Vermarktung von New World Computings Debütspiel. Activision, das Might & Magic I einer größeren Spielerschar zugänglich machte, existiert mittlerweile nun nur noch als Labelname einer französischen Firma. Der teilweise noch erhaltene erste Teil begnügt sich mit noch heutigen Maßstäben geradezu spartanischen Hardwarekonfigurationen. Auf zwei 5 1/4 Zoll Disketten findet sich ein Programm, daß sich sogar auf XTs mit 256 kByte Hercules-karte und einem Laufwerk vernünftig spielen läßt. Technisch grafisch und audiell darf man keinerlei Ansprüche stellen, was jedoch schon damals an Komplexität geboten wurde ist erstaunlich. Aus sechs verschiedenen Klassen kann man sich seine Charaktere auswählen: die eine sechsköpfige Party bilden sollen. Von Dieb und Ritter über Bogenschütze bis zum Zauberer ist selbstverständlich alles enthalten, was auch heute noch Rang und Namen hat. Sieben verschiedene Eigenschaften charakterisieren dabei die einzelnen Personen. Die Erlebnisse in den fünf Städten

sollten Sie dabei hinter das Geheimnis des inneren Sanctum führen. Die Präsentation der Menüs ist natürlich extrem lang, ist doch auch äußerst übersichtlich und logisch. Die 3D-Grafik in den Dungeons, für damalige Verhältnisse sensationell, kann Underworld-Experten nur noch ein müdes Lächeln abgewinnen. Als Meilenstein in der Rollenspielgeschichte sollte man diesem Spiel jedoch einen Platz in der Ruhmeshalle gewähren, denn ohne dieses Spiel würden wir vielleicht heute noch keine 3D-Dungeons kennen. Beispielhaft sind übrigens die beigelegte Karte und der bedruckte Block, auf dem man sich die Dungeons kartografieren kann. Die Zeichnungen im Handbuch können durch ihren nerven Charakter fast schon wieder gefallen.

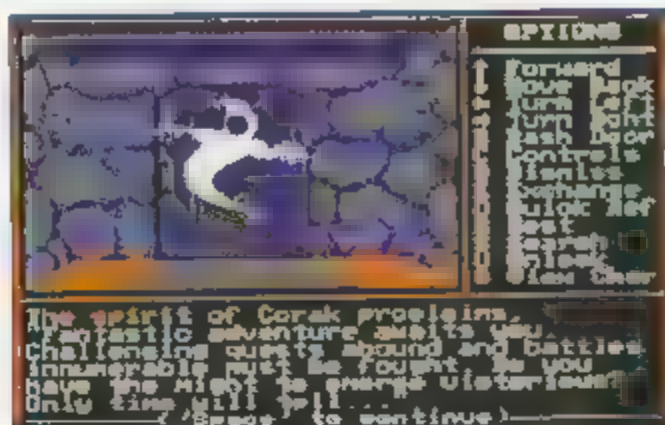


### MIGHT & MAGIC II

Gates To Another World

Die Hardwareansprüche wuchsen auch beim zweiten Teil. Der 1988 erschien, noch nicht auf Disketten, sondern auf drei auf Festplatte war noch immer nicht notwendig. Einige neue Features, die jedoch die Qualität stetig anstiegen. Ninjas und Barbaren erweiterten die Charakterauswahl auf originelle Art.





und Weise und neue Zaubersprüche sorgten für Abwechslung im Kampfgetümmel. Die 3D-Grafik in den Dungeons wurde sogar deutlich verbessert. Waren im ersten Teil noch grüne Striche auf schwarzem Hintergrund als Mauern einzuordnen, so ließen sich in diesem Teil sogar detaillierte Ziegelsteine erkennen. Ein Block lag dem Spiel übrigens nicht mehr bei, denn der wurde durch eine der besten Erfindungen der Rollenspielgeschichte überflüssig gemacht. Automapping sorgte nun für eine automatische Aufzeichnung des Weges, den man in den Dungeons zurücklegte. Grafisch legten auch die Monster deutlich zu, denn fern anmisiert konnten sie dem Spieler bedeutend mehr Angst einjagen. Diesen Teil möchte ich auch heute noch allen Neueinsteigern in Sachen Rollenspielen ans Herz legen, denn dank eines gemäßigten Schwierigkeitsgrades und eines Einsteigerkapitels im ausführlichen Handbuch, kann man sich sehr gut das kleine Einmaleins des RPG-Genres aneignen. Grafisch ist Might & Magic II sicherlich nicht spektakulär, jedoch spielerisch sehr überzeugend und einsteigerfreundlich.

## King's Bounty



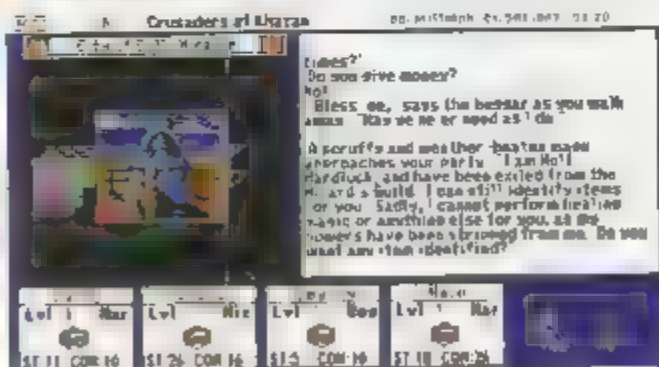
Auf dem Might & Magic-System basierte das Rollenspiel King's Bounty, das als letztes Spiel sogar noch für den C64 erschienen ist. Als Spieler übernimmt man den Platz eines legendären Helden. Man stellt mächtige Armeen aus Monstern und Menschen auf, und wehrt sich gegen Feinde auf vier Kontinenten des Königreichs. In einem Rennen gegen die Zeit muß man mehrere Stücke einer Karte zusammensuchen, die einen zum gestohlenen Zepter der Macht bringt und die Menschheit vor einem Zeitalter des Chaos schützt. Mit einem weißen Schimmel reitet man durch das Königreich und hofft darauf, mächtige Artefakte zu finden mit denen man seine Fähigkeiten steigern kann. Die Beschränkung auf einen Charakter ermöglicht ein deutlich einfacheres

Gameplay, was jedoch Rollenspiel-Profis abschrecken dürfte. Grafisch zeigt sich King's Bounty lediglich aus der Vogelperspektive beziehungsweise Schrägansicht, wie man sie auch aus denSSI-Rollenspielen und Ultima kennt. Spielerisch ist es nicht so komplex wie Might & Magic, dessen Qualität es auch insgesamt nicht erreicht. Wer jedoch Abwechslung vom Adventure-Einzelreicht, und lediglich einen schwächeren Rechner sein Eigen nennt, kann King's Bounty einmal probieren.

## Nuclear War

Erstmals wurde mit Nuclear War von New World Computing im Jahre 1989 ein Spiel veröffentlicht, daß nicht dem Rollenspiel-Genre angehörte. In diesem comicgestylten Strategie-Spiel mußte man gegen zehn Führer dieser Welt antreten, um die äußerste Oberhand im Nuklear Zeitalter zu gewinnen. Um dies zu erreichen, konnte man komische Propaganda-Aktionen durchführen: einen tödlichen Nuklearschlag ausüben oder einen erschrecken, den Vorrat an offensiven und defensiven Waffensystemen anlegen. Insbesondere der selbstironische Stil der putzig animierten Grafiken konnte den Spieler an dieses Spiel fesseln.

## Tunnels & Trolls

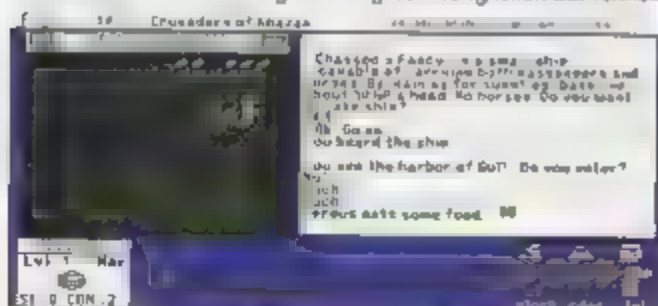


Ein japanisches Entwicklerteam kümmerte sich um das nächste Rollenspiel, Tunnels & Trolls, das komplett im Ultima-Stil aufgebaut wurde. Obwohl grafisch und technisch eher karg inszeniert, machte Tunnels & Trolls eine Menge Spaß, was nicht zuletzt an den zahlreichen Features lag. Über Iconsysteme wurden die verschiedenen Funktionen abgerufen, 60 Zaubersprüche erleichterten die Vernichtung der Orks und komfortables Automapping wurde geboten. Gute Englischkenntnisse mußte man beim Spielen von Crusader Of





Khazan allerdings aufbringen, denn äußerst umfangreiche Texte lassen eine schön schummrige Atmosphäre entstehen. Rollenspielersteiger, die bisher lediglich Might & Magic gewohnt waren, werden sicherlich einige Einstiegschwierigkeiten bei Tunnels



& Trolls haben, denn das Gameplay ist durch die Komplexität deutlich schwieriger ausgefallen. Es kommt bei diesem Spiel eher auf ein zielgerichtetes Handeln als auf ausgiebiges Erforschen an. Dementsprechend karg ist auch die Grafik ausgefallen. Monotone blockartig aufgebaute Grafiken aus der Vogelperspektive und schlichte Pull Down Menus sprechen kaum Gelegenheitsrollenspieler an. Wer davor jedoch nicht zurückschreckt, sollte sich einmal auf die Suche nach dem Zauberer Khazan begeben.

## Planet's Edge



Mit diesem Spiel kehrte bei New World Computing die Ara von speziellen VGA Grafiken und spielerischer Vielfalt ein. Zum ersten Mal wurde ein Rollenspiel auch nicht im Fantasy-Bereich angedockt, sondern ein Science Fiction-Szenario gewählt. Als Mitglied der United Nations First Approach hat man mit einem merkwürdigem Problem zu kämpfen. Man muß das Verschwinden der Erde erklären. Von Ihrer Mondbasis aus machen Sie sich auf die Suche nach den Clues, um die Erde wieder zurückzubringen. Ein exzellentes Kampfsystem und actionreiche Ballersequenzen machen Planet's



Edge zu einem unkonventionellen Rollenspielabenteuer, das leider nicht allzu viele Käufer fand. Aus diesem Grund wird es laut Jon van Caneghem auch keinen Nachfolger geben.

## Might & Magic III & IV

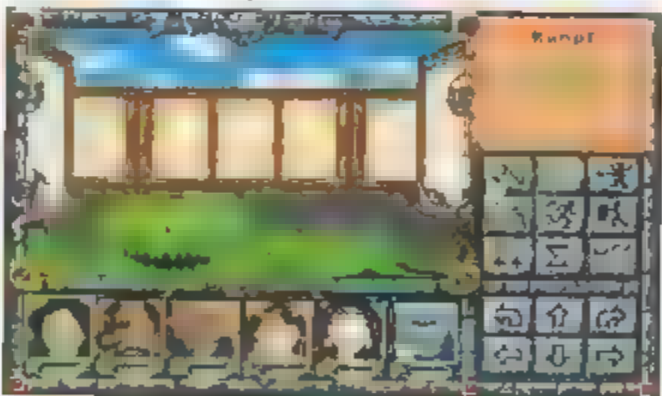


Über die beiden letzten Teile der Might & Magic Saga muß man nicht allzu viele Worte verlieren. Jeder, der sich als Rollenspielfreak bezeichnet, zählt diese beiden Teile dank hervorragender Grafiken und ausgefeiltem Gameplay zum Dungeon Standard-Repertoire. Karge Menus und nervige Pieps-Arien wichen deta-



lierten Portraits und eindrucksvollen Soundeffekten. Sogar auf dem gewöhnlichen PC-Speaker gibt es wunderbare Sprachausgabe zu hören, die für eine fantastische Atmosphäre sorgt. Dank Softgold ist mittlerweile sogar schon eine deutsche

Version von Clouds Of Xeen erschienen. Technisch wurden bei den letzten beiden Teilen erstaunliche Fortschritte gemacht, die New World Computing in die Elite-Klasse der Rollenspielproduktion katapultierten. Lassen wir uns nun von den weiteren Veröffentlichungen aus Hollywood überraschen.



## Bisher erschienene New World Computing Titel

Titel	Funrating
Might & Magic I	60%
Might & Magic II	66%
King's Bounty	62%
Nuclear War	70%
Tunnels & Trolls	67%
Planet's Edge	76%
Might & Magic III	82%
Might & Magic IV	88%

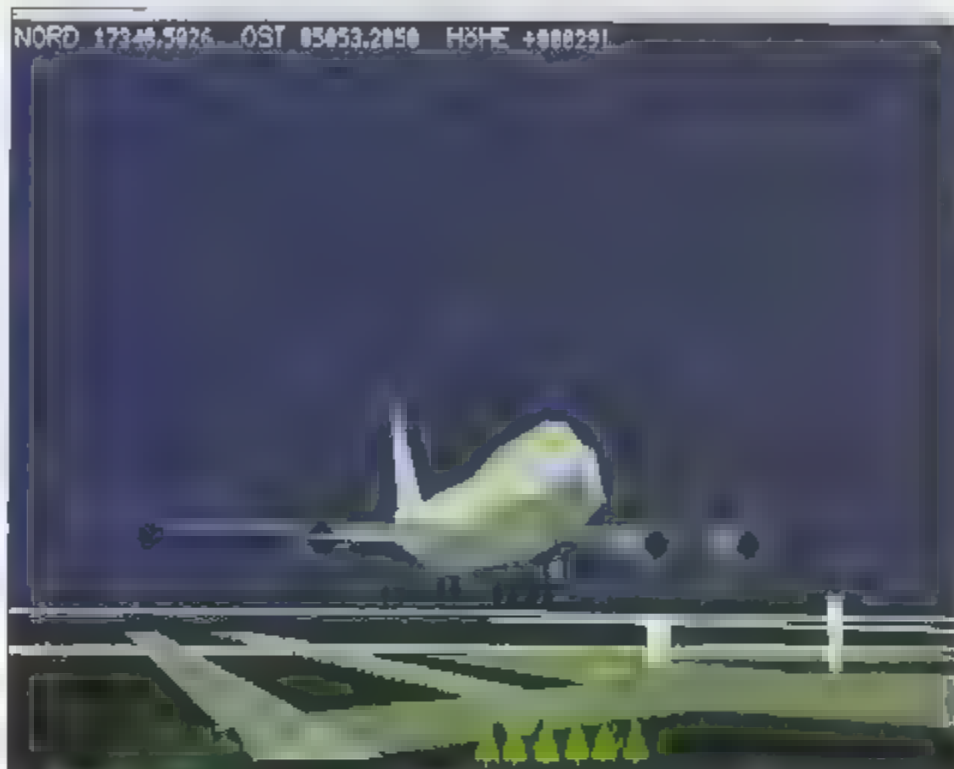


Nachdem wir Sie in der letzten Ausgabe des Workshops in unsere kleine Flugschule einfuhrten und die Grundfunktionen des FS-Cockpits vorstellten, geben wir Ihnen im zweiten und letzten Teil einige interessante Hinweise für die eigene Installation Ihres FS4. Ein Einstieg in die Welt der Mailboxen und deren Angebot für FS-Fans, sowie einen Ausblick auf die zukünftige Entwicklung des Flugsimulators runden den Workshop ab.

■ Von Wilfred Lindo

Microsoft Flight Simulator 4.0

# Take



## Optimales Laufen unter DOS

Der Flugsimulator von Microsoft stellt hohe Ansprüche an den Speicher Ihres Rechners. Bereits in der Grundkonfiguration werden über 300 KByte belegt. Kommt der Designer, eine Sound-Erweiterung oder einen der vielen Zusatzprogramme hinzu, so bekommen Sie garantiert Probleme mit Ihrem Arbeitsspeicher. Da der FS4 bereits seit einigen Jahren auf dem Markt ist, verfügt er über eine recht einfache Verwaltung des Speichers und unterstützt weder Expanded Memory noch Extended Memory. Es ist somit gleichgültig über wieviel Arbeitsspeicher Ihr Rechner verfügt. Der FS kann nur den konventionellen DOS-Bereich von 640 KBytes benutzen. Starten Sie den Simulator von Microsoft mit einigen Zusatzprogrammen, so braucht er oft einen Speicherbereich von über 600 KBytes. So viel freier Arbeitsspeicher ist nur mit den neuen Betriebssystemen MS-DOS 5.0 oder DRDOS 6.0 möglich. Sie bieten durch eine moderne Speicherverwaltung die Chance, auch den freien Speicher zwischen 640 KBytes und 1 MByte zu benutzen. Zwar liegen dort meist die Treiber für Grafikkarten und Festplatten, doch kann der restliche freie Bereich anderen DOS-Programmen zugeordnet werden. So schaffen Sie Platz für den Flugsimulator.

Steigen Sie häufig mit Ihrem Flugsimulator auf, so bietet sich natürlich das Erstellen einer separaten Bootdiskette an. So können die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einem 386er/486er unter DOS 5.0 aussehen:

```
CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\DOS5\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS5\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH, UMB
SHELL=C:\DOS5\COMMAND.COM C:\DOS5 /P
BREAK=OFF
FILES=16
STACKS=0,0

AUTOEXEC.BAT:
@ECHO OFF
LH C:\DOS5\MOUSE
LH C:\DOS5\KEYB GR,, C:\DOS5\KEYBOARD.SYS
```

Läuft Ihr PC unter DRDOS 6.0, so müssen Sie natürlich die systemspezifischen Befehle benutzen. Genaue Hinweise entnehmen Sie der Dokumentation. Haben Sie immer noch nicht genügend Speicher, so kann das Starten des Flugsimulators mit folgenden Befehl noch weiteren Platz schaffen.

LH FS4

Existiert noch freier Platz im oberen Speicher, so versucht das Betriebssystem so viel wie möglich auszulagern. Nun viel Spaß beim Ausprobieren.



# Off...



## Speicher ist Mangelware

Nicht nur der Arbeitsspeicher ist in der heutigen Zeit eine absolute Mangelware, es fehlt bei immer größer werdenden Programmen auch an Platz auf Ihrer Festplatte. Nach erfolgreicher Installation des FS4, haben Sie jetzt über 80 Dateien auf Ihrem Rechner. Einige Dateien sind jedoch für Sie überhaupt nicht von Interesse. Leider ist in der Dokumentation keine Information enthalten welche Dateien unbedingt benötigt werden und welche nicht. Wir wollen Ihnen im Rahmen dieses Workshops nun einige Hinweise geben, wie Sie auf Ihrer Festplatte Platz sparen. Bevor Sie jedoch anfangen Dateien zu löschen, sollten Sie eine Sicherungskopie Ihres liebsten Spielzeugs machen. Den Anfang machen die Tastatortreiber. Alle Treiber verfügen über die Endung (.KBD). Wählen Sie den Richtigen für Ihren Rechner aus und löschen Sie anschließend die restlichen Dateien. Folgende Treiber stehen zur Verfügung:

- KB1.KBD PC-Tastatur
- KB2.KBD MF2-Tastatur
- KB3.KBD Tandy-Tastatur
- KB4.KBD Amerikanische PC-Tastatur
- KB5.KBD Amerikanische MF2-Tastatur

Als Nächstes wählen Sie einen Treiber und Grafikdaten für Ihre Grafikkarte mit der entsprechenden Auflösung aus. Da Sie in der Regel meist nur eine Grafikkarte im Einsatz haben, wird durch die anderen Treiber erheblicher Speicherplatz verschwendet. Zunächst zu den Grafikdaten:

- |         |   |
|---------|---|
| F6      | Daten für 320x200 Bildpunkte                |
| F6SENS  | Daten für 320x200 Bildpunkte                |
| F6C     | Daten für LCD-CGA und Monochrom-Bildschirme |
| F6CSENS | Daten für LCD-CGA und Monochrom-Bildschirme |
| F6H     | Daten für 640 x 350 Bildpunkte              |
| F6HSENS | Daten für 640 x 350 Bildpunkte              |

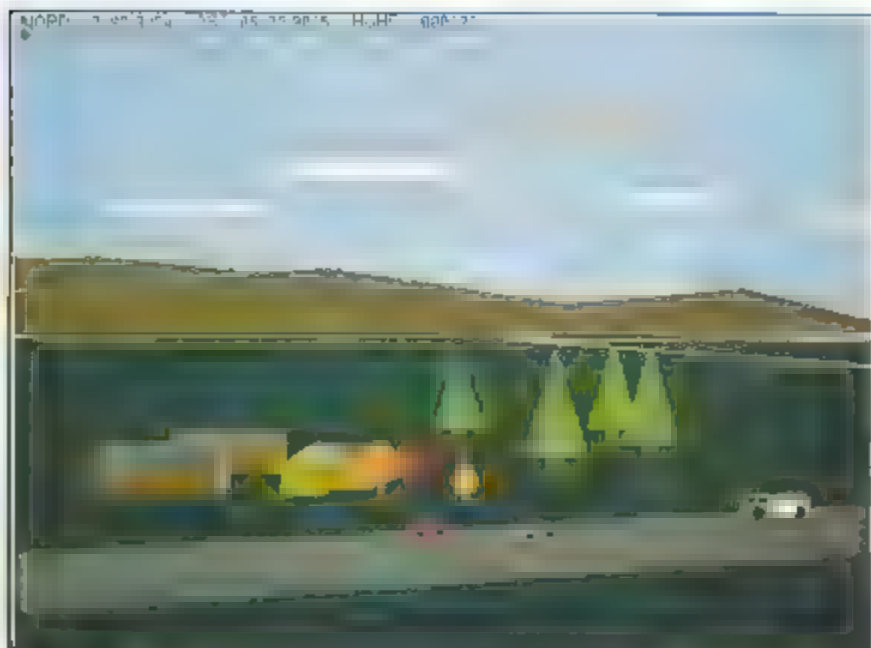
Auch hier wählen Sie die für Sie in Frage kommenden Dateien aus und löschen die überflüssigen Files. Bei den unterschiedlichen Treibern können Sie sich auf nur einen beschränken:

- |           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| CGA1.GRA  | Treiber für CGA mit 4 Farben   |
| CGA2.GRA  | Treiber für LCD                |
| EGB1.GRA  | Treiber für CGA mit 16 Farben  |
| PS21.GRA  | Treiber für CGA mit 256 Farben |
| TGA1.GRA  | Treiber für Tandy              |
| MONO.GRA  | Treiber für Hercules           |
| INCLR.GRA | Treiber für Hercules /Farbe    |
| EGA1.GRA  | Treiber für EGA                |

Die hier aufgeführten Treiber und Dateien sind in dem FS4 standardmäßig enthalten. Haben Sie eine VGA-Erweiterung erworben, wählen Sie auch hier den richtigen Grafiktreiber für Ihren Rechner aus und entfernen die restlichen Treiber. Nach gründlichem Studium der Textdateien, können auch diese von der Festplatte verschwinden. Steuern Sie lieber Ihre Maschine selbst und legen keinen Wert auf Demo-Flüge, dann vernichten Sie alle Dateien mit dem Suffix (.DEM). Aber Vorsicht: Sie dürfen dann natürlich kein Demo mehr starten, da sonst das Programm abstürzt. Nach dieser Verjüngungskur haben Sie über 200 KBytes gespart. Platz für weitere Flugzeuge und Szenarien.

## Weltweite Kommunikation

Ein weiterer Weg der Informationsbeschaffung sind Mailboxen. Je nach technischer Ausstattung und Geldbeutel stehen dem Hobbypiloten einige interessante Wege zur Verfügung, um an Erweiterungen und Updates heranzukommen. Der einfachste und billigste Weg ist die Kontaktaufnahme zu anderen Fliegern über eine ortsansässige private Mailbox. Meist findet sich auch in Ihrer Nähe eine Mailbox, in der ein spezielles Board für den FS bereitsteht. Verfügt Ihre heimische Mailbox sogar über einen Netzzugang zu den weltweiten Mailbox-Systemen, z. B. das FIDONET, dann ist natürlich die Chance wesentlich größer, Tips und Informationen auf internationaler Ebene zu erhalten. Wer noch schneller an die Informationen kommen will und über



es an bestimmten Tagen passieren, daß Sie am verabredeten Zielpunkt viele Flieger am Horizont erblicken können, die ebenfalls von Hobby-Fliegern per Modem gesteuert werden. Jedoch sollten Sie nie die Zeit vergessen, da einige Stunden am abendlichen Himmel doch leicht zu einer Überraschung bei der Telefonrechnung führen können. Wer wirklich ein FS-Fan ist, wird wohl kaum an dem Angebot der CompuServe vorbeikommen. Beschränken Sie sich gezielt auf bestimmte Programme und Informationen, dann halten sich auch die Kosten in Grenzen. Je nach Geschwindigkeit und Entfernung müssen Sie mit rund 30 bis 60 DM pro Stunde rechnen. Hinzu kommen dann noch die monatlichen Grundgebühren. Im Vergleich zu Kosten, die beim direkten Verbindungsaufbau mit den USA entstehen, ist die CompuServe eine erschwingliche Alternative

entsprechendes Kleingeld verfügt, kann auch direkt eine der unzähligen Mailboxen in den USA anzapfen. Jedoch haben sie oft den Nachteil, daß es sich etwas kompliziert mit dem Entrichten von Mitgliedsbeiträgen verhält. Hinzu kommt die schlechte Leitungsgüte. Trotz einer hohen Übertragungsgeschwindigkeit kann durch auftretende Fehler die effektiv übermittelte Datenmenge sehr gering sein. Die Folge sind dann meist enorme Telefongebühren.

Eine Alternative zum direkten Kontakt mit amerikanischen Mailboxen, ist das Einwählen in das größte internationale Mailboxsystem der Welt: Die CompuServe. Bereits über eine Million Teilnehmer tauschen hier Informationen in über 200 Diskussionsforen aus. Im FSFORUM treffen sich Fans von Flugsimulationen aus aller Welt. Über 400 Meldungen treffen täglich in diesem Simulations'Eldorado ein und sollen gelesen werden. Schnell werden Sie feststellen, daß Sie kaum eine Chance haben, nur einen Bruchteil der Neuigkeiten in diesen Foren zu lesen. Es gibt wohl keine Mailbox, die so schnell reagiert. Stellen Sie eine Frage zu einem bestimmten Simulationsthema, so werden Sie aus der ganzen Welt mit unzähligen Antworten überhäuft. Sie finden oft ganze Problemlösungen, neueste Tips von Entwicklern und Klatsch aus der Simulationsecke. Neben den reinen Texten ist sicherlich auch das Angebot von Dateien rund um den FS interessant. Es stehen über 1.000 Programme, Ergänzungen und Updates zum Abholen bereit. Täglich kommen neue hinzu. Selbst Softwarehäuser legen zuerst ihre neuesten Programme in der CompuServe ab.

Sogenannte 'Fly Ins' - das gemeinsame Fliegen mit mehreren Partnern - können ebenfalls verwirklicht werden. FS-Flieger aus der ganzen Welt treffen sich zu Formationsflügen oder verabreden sich an einem bestimmten Treffpunkt. Die Mailbox übernimmt dabei die zentrale Koordination aller Flugdaten. So kann



## Flugsimulator 5.0?

Neben einer aktuellen Version des Flugsimulators für den Mac und einer Vielzahl von Erweiterungen, wird durch die rasante Entwicklung auf dem Hard- und Software-Markt eine neue Version notwendig. Es kursieren schon seit langem Gerüchte über ein neues Programm.

Bei Microsoft war zwar zu erfahren, daß fieberhaft an einem neuen Flugsimulator gearbeitet wird. Was dieser bieten wird und wann er auf den Markt kommt, daß wollte man nicht verraten. Ob der neue Flight Simulator 5.0 nun unter Windows laufen wird oder welche neuen Funktionen er bietet, steht also noch in den Sternen. Nach Aussagen von Microsoft weiß man zur CeBit 93 schon mehr. Also lassen wir uns überraschen. Bis dahin muß sich die große Fangemeinde mit dem bewährten FS4 begnügen.







## Whale's Voyage

In der Vollversion ist Whale's Voyage ein äußerst komplexes Rollenspiel, in dem Sie auf anfangs sechs Planeten landen und Städte erkunden können (das Spiel wird voraussichtlich auf fünf HD-Disketten ausgeliefert). Durch den beschränkten Platz auf einer DD-Diskette ist davon (in der Demo-Version nur ein kleiner Ausschnitt zu sehen).

▼ Voraussetzungen: mind. 386 SX, VGA Karte

▼ Empfohlen: AdLib-kompatible Soundkarte

▼ Gespielt wird mit Tastatur (Cursortasten + Return) oder (im Demo noch teilweise) mit Joystick. Der rote Rahmen oder Pfeil kann von Ihnen gesteuert werden. Um einen Punkt anzuwählen drücken Sie Feuer.

▼ Ein Menü verlassen Sie, indem Sie am Rand hinausfahren oder ESC drücken.

▼ Joystick.

Feuertaste 1: wie RETURN

Feuertaste 2: wie ESC

▼ Sondertasten

F1 Umschalten in den CSN 1 Mode (funktioniert nicht auf allen Monitoren)

▼ Im Grafidenster links oben sehen Sie Händler, Planeten etc.

▼ Rechts oben gibt Ihr Bordcomputer oder Ihr Gesprächspartner seine Meldungen aus.



Waren  
verkaufen

Sternen-  
karte

Tele-  
fonieren

Waren  
einkaufen

Whale  
ausrüsten

Planet  
erkunden

### Die PC Games Coverdisk 3/93

## So geht's...

Whale's Voyage kann nicht von der Diskette gespielt werden. Zuvor müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren.

### Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit  
cd b: (+ Enter Taste)  
oder  
cd a: (+ Enter Taste)  
je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist
3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit  
install lw (+ Enter Taste)  
dabei müssen Sie für Lw den Namen Ihrer Festplatte eingeben, also  
entweder c:, d: etc. usw.
4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis WV auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien in diesem Verzeichnis. Um Whale's Voyage zu starten, wechseln Sie nach dem Installationsvorgang in das Verzeichnis WV mit dem Befehl  
cd (+ Enter Taste)  
cd wv (+ Enter Taste)
5. Nun starten Sie das Programm mit  
wv (+ Enter Taste)

### Wir übernehmen Garantie,...

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



### Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 3/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG  
- Reklamation PC Games  
Postfach  
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung



# CHARTS

Hier finden Sie die aktuellen Verkaufs-Charts. Darüberhinaus sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres aufgeführt, die monatlich aktualisiert werden.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



## ● Ultima Underworld II - Labyrinth of Worlds

Origins Meisterwerk verblüfft durch Verbesserungen, die man in der Kürze der Zeit nicht für möglich hielt. Wer sich bislang nicht für Rollenspiele erwärmen konnte, sollte sich den zweiten Teil der Underworld-Serie ansehen.

## ● Dune II

Virgin Games' zweite Aufarbeitung von Frank Herberts Romantrilogie ist technisch ähnlich perfekt wie der Vorgänger, übertrifft diesen aber locker in Spielspaß und Spannung.

## ● The Incredible Machine

Sierras phantastischer Werkzeugkasten weiß durch sein einfaches Spielprinzip zu überzeugen. Die physikalischen Knobelereien bieten kurzweilige und haarsträubende Unterhaltung.

## Die Gesamtbewertungen im Überblick

### Arcade Action

Dynablaster .....	75%
Grand Prix Unlimited .....	74%
Mantis .....	71%
First Samurai .....	71%
Rampart .....	70%

### Beat 'em Up

Double Dragon III .....	33%
-------------------------	-----

### Jump 'n Run

.....	74%
Trous .....	72%
Cave Man Ninja .....	68%
Risky Woods .....	68%
Wizkid .....	68%

### Adventure

Alone in the Dark .....	92%
The Lost Files of Sherlock Holmes .....	86%
King's Quest 6 .....	86%
nca .....	85%
KGB .....	79%

### Textadventure

Spewcasting 301 Springbreak .....	84%
Hexuma .....	65%

### Denkspiel

The Incredible Machine .....	86%
Oxyd .....	85%
Goblins 2 - The Prince Buffon .....	83%
Push Over .....	81%
HK Mahjong pro .....	81%

### Strategie

History Line 1914-1918 .....	88%
Battle Chess 4000 .....	84%
Mega Lo Mania .....	81%
Laser Squad .....	80%
Star Control 2 .....	79%

### Simulation

Comanche .....	92%
F15 Strike Eagle 3 .....	92%
Microprose F1 Grand Prix .....	87%
Car & Driver .....	87%
Task Force 1942 .....	83%

### Rollenspiel

Ultima Underworld II .....	93%
BAT I .....	92%
Quest for Glory 3 .....	90%
Might & Magic 4 Clouds of Xeen .....	88%
The Summoning .....	82%

### Sportspiel

Links 386 pro .....	93%
Hardball II .....	85%
David Leadbetters Golf .....	82%
TV Sports Boxing .....	81%
Summer Challenge .....	78%

### Wirtschaftssimulation

1869 .....	74%
Dynatech .....	70%
Elysium .....	63%
Multi Player Soccer Manager .....	26%



## Formula One Grand Prix

Microprose/1. Monat

## Indiana Jones IV

Lucasfilm/8. Monat

## 1863

Max Design/5. Monat

## History Line 1914-18

Blue Byte/2. Monat

## Der Patrizier

Ascon/6. Monat

## Car & Driver

Electronic Arts/1. Monat

## Inca

Coktel Vision/1. Monat

## Civilization

Microprose/13. Monat

## Das Schwarze Auge

Attic/7. Monat

## Bundesliga Manager Pro

Software 2000/14. Monat



Mit Vollgas an die Spitze legte die famose Rennsport-Simulation Formula One Grandprix von Microprose.

## ...and the winners are...!

Bei unserem PC Games Classic Special aus Heft 12/92 haben

David Elge  
aus Berlin,

Markus Heyl  
aus Bruchköbel,

Bartholomeus Küttner  
aus Weimar,

Georg Körfigen  
aus Bamberg und

Henning Freitag  
aus Friedrichshafen,

Susanne Nickel  
aus Hanau

Simone Falkenberg  
aus Berlin,

je eines der toten PC-Klassiker Spiele gewonnen, u.a. Wing Commander II, Another World, Magic Pockets etc

Die Gewinne werden Ihnen in den nächsten Tagen auf dem Postweg zugestellt  
Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß damit wünscht das gesamte PC Games-Team

## Inserentenverzeichnis PC Games 3/93

Software 2000 . . . . .	Seite 2
CT Verlag . . . . .	Seite 7, 29, 59, 66, 83, 87
FDS Software . . . . .	Seite 11
Gamestore . . . . .	Seite 11
neo Software . . . . .	Seite 13
Microprose . . . . .	Seite 21
Inter Soft . . . . .	Seite 37
KSK Schöneich . . . . .	Seite 11
Pfister . . . . .	Seite 41
Soft & Sound . . . . .	Seite 53
Soft Point . . . . .	Seite 55
Software 2000 . . . . .	Seite 27
PC Computercenter . . . . .	Seite 99
German Design . . . . .	Seite 100

Acrobat und Chicony Notebooks

# Tragbare im Gambling Test

**Die Software von heute verlangt, daß die Hardware den größeren Anforderungen an Bildqualität, Sound und natürlich Geschwindigkeit gewachsen ist. Der immer freundlichere Preis für einen PC kommt dem Anspruch der Computerspieler dabei entgegen.**

von Thomas Wendt ■

Vor dem Hintergrund des Konsolenbooms macht sich mittlerweile auch der stolze Besitzer eines Notebooks Gedanken über den möglichen Spielspaß im Freien, im Zug oder gar im Flugzeug. Viele durchzuckt jetzt der Gedanke an monochrome, langsame Bildschirme, viel zu kleine Tastaturen und schwache Prozessorleistung. Das war einmal. Spätestens seit dem Weihnachtsgeschäft ist der Preis für 486er Notebooks mit akzeptablen Speicher- und Festplattenressourcen in die Bereiche von Desktop- oder Towersystemen abgerutscht. Wie sieht es denn nun mit den technischen Daten und der Leistungsfähigkeit aus? Neugierig geworden, fühle ich zwei Systemen in dieser Hinsicht auf den Zahn.

Es handelt sich dabei um zwei Notebooks mit 486er Prozessor. Das ACROBAT-Notebook wird von einem Cymex Prozessor angetrieben. Dieser DX-Chip ist mit 25 MHz getaktet. In der Grundausstattung verfügt das Notebook über 4 MB Speicher, der bis zu 20 MB aufgerüstet werden kann. Zum Speichern der Daten dient eine 120 MB Festplatte. Das 3 1/2 Zoll Diskettenlaufwerk ist selbstverständlich.

Als Bildschirm dient ein 9 Zoll VGA-Display mit 640 x 480 Bildpunkten, 256 kB Video-RAM. Auf diesem Bildschirm erfolgt die Darstellung in 32 Graustufen mit automatischer Helligkeitsanpassung. Full-Power-Grafikspaß zu Hause garantiert der Anschluß für einen externen VGA Monitor. Der Clou des ACROBAT-Note-

books ist für mich das zum Lieferumfang gehörende Adaptec SCSI interface mit dem dazugehörigen Kabel. Neben einer Tasche und der Maus ist auch ein Auto-Anschlußkabel dabei. Diese Tatsache prädestiniert das Notebook für den Gebrauch unterwegs.

Das zweite Gerät ist der CHICONY NB 8600. Dieses Notebook wird von einem 486 SX Prozessor mit 25 MHz Taktfrequenz angetrieben. An Speicher stehen dem Computer 2 MB RAM und 80 MB Festplattenspeicher zur Verfügung. Als Bildschirm dient ein 10 Zoll VGA Display mit 640 x 480 Bildpunkten. Zum Lieferumfang gehört eine Maus und eine zweite serielle Schnittstelle. Die Festplattenkapazität läßt bei beiden Geräten keine Wünsche offen. Es ist genügend Platz für Anwendungen und auch für Windows vorhanden. Dabei bleiben für "Entspannungssoftware" immer ein paar Megabyte frei.

Wie sieht es denn nun mit der Entspannung aus? Den Betrieb mit der Maus habe ich zuerst einmal vernachlässigt. Das Notebook auf den Knien balancierend fand ich nicht genügend Fläche für das heute unverzichtbare Zeiger- und Eingabegerät. Dabei entdeckte ich die erste Unhandlichkeit: Die von den meisten Spielen alternativ zur Maussteuerung angebotene Bedienung mit der Tastatur unterstützt die Pfeiltasten zur Eingabe. Aufgrund des beschränkten Platzes sind die Pfeiltasten beim ACROBAT Notebook nicht so angeordnet wie auf einem herkömmlichen Full-Size-Keyboard. Während man beziehungsweise ich zum Betätigen der Pfeiltasten immer nur drei Finger benutzt ist es schon üblich, die rechts neben den Horizontalpfeilen positionierten Vertikalpfeile mit dem Ringfinger und dem kleinen Finger einigermaßen flink zu bedienen.

## Fingerübungen

Mein erster Versuch erlachte mit dem Klassiker Tetris. Ich war dermaßen schlecht, daß ich alle Computer verfluchte. Aufgeben kam aber auf gar keinen Fall in Frage. Wie sagte mein Gitarrenlehrer immer: "Selbst die leichtesten Übungen immer extrem langsam spielen!" Gut, dann versuche ich es mal mit dem leichtesten Level. Welche Schmach! Doch nach einer Weile bekomme ich ein Gefühl für die Tastatur. Vielleicht wage ich es doch, die nächste Schwierigkeitsstufe auszuprobieren. Nach frustrierendem Anfang kommt auch hier langsam aber sicher der Erfolg. Ich entdecke einen neuen Aspekt an Computerspielen: Geduld, Disziplin und Fingerfertigkeit trainieren. Ich bin fast geneigt, meine Chinesischen Kugeln in die Schublade zu verbannen. Mittlerweile mit den Fingern richtig flink geworden, packe ich den CHICONY aus und nach Hochklappen des Displays trifft mich der Schlag. Grinsen mich vom Keyboard doch in altbekannter Manier angebrachte Pfeiltasten an. Da muß ich mich ja schon wieder umstellen.

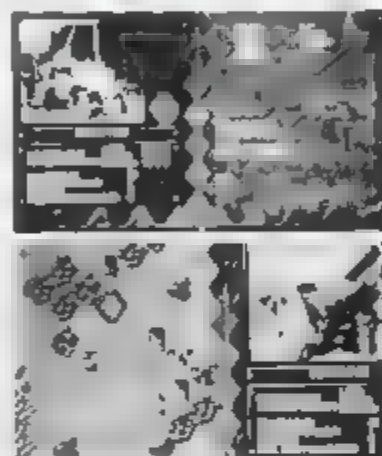
## Klare Abzüge in der Darstellung

Software, die ohne großartige Grafik auskommt, also reine Geschicklichkeitsspiele, die bei vielen bestimmt mit dem Attribut "veraltet und langweilig" in Schrank liegen, erfahren auf Notebooks einen zweiten Frühling. Die Anforderungen an den Spieler stellen sich wieder ganz neu dar. Wahrnehmung und Eingabe bilden neue Aufgaben.

Stichwort Grafik. Die Displays beider Systeme stellen max. mal 32 Graustufen dar. Der ACROBAT fällt hierbei durch seine automatische Helligkeitsanpassung positiv auf. Die Kontraste sind ebenfalls leicht zu erkennen. Beim CHICONY fällt es mir schon schwerer, das Display so zu justieren, daß sämtliche Elemente gut

sichtbar erscheinen. Außerdem muß bei jeder Software leicht nachreguliert werden. Das ist etwas lästig. Software, die auf Grafik baut und 256 Farben ausreizt, kommt auf diesen Displays natürlich etwas zu kurz. Das Vorurteil, daß LCD-Displays träge sind, bestätigt sich. Einen Flugsimulator oder Ähnliches kann man getrost vergessen. Leichte Enttäuschung macht sich breit. Doch halt, wie sieht es denn mit Adventures aus? Überraschung: selbst die aufwendigen Lucas Arts Games vertragen sich mit der 32 Graustufen Darstellung der LCD-Displays. Wer bei Indy 4 nicht den Action Level beschreitet, sondern eher ein Rätselnäcker ist, fühlt sich bestimmt nicht um die Farbe betrogen.

Viele Softwarehäuser tragen der großen Verbreitung von Notebooks schon direkt Rechnung. History Line aus der Mühlheimer



Softwareschmiede Blue Byte läßt sich vom Anwender auf die vorhandene Farbpalette des Bildschirms einstellen. Damit ist gewährleistet, daß keine grafischen Informationen verlorengehen. Die Entwicklung geht sogar

**Blue Bytes History Line ist mit der Möglichkeit ausgestattet, in Graustufen strategisch tätig zu werden.**

noch weiter. History Line unterstützt grundsätzlich nicht mehr den PC-Ausprecher zur Soundausgabe. Der Anwender sitzt nun also vor seinem Notebook und spielt in der Stille? Weit gefehlt! Mit einem Softwaretreiber werden die Sound-Daten auf den Parallelport umgeleitet. Für Soundblaster-Karten existiert schon ein Adapter, welcher die Daten von der parallelen Schnittstelle des Notebooks an eine externe Soundkarte überträgt.

## Fazit

Der Preis der beiden Systeme liegt erstaunlich niedrig. Der ACROBAT wird für den Verbraucher knapp unter 4000 DM kosten. Bedenkt man, daß dafür ein 486er mit 4 MB ins Haus kommt, der auch schon ein SCSI-Interface besitzt. Mit so einem Computer wird man viel Freude haben. Ein VGA-Monitor und eine externe Tastatur machen zu Hause mit Sicherheit den Umgang mit dem Notebook so komfortabel, als wäre ein Desktop-System im Einsatz. Über die Vorteile eines Notebooks auf der Straße, im Freibad, im Zug oder im Flieger zu reden, heißt mit Sicherheit Euren nach Athen zu fragen. Mir gefällt die Vorstellung vom Geschäftsmann, der im Zug ein Adventure spielt, bei dem der Sound die Mitreisenden in Erstaunen versetzt.

Der CHICONY NB 8600 kostet ca. 3.300 DM. Dafür bekommt man ebenfalls ein leistungsstarkes Gerät, bei dem sich der Preis jedoch in einigen Punkten negativ bemerkbar macht. Das zwar hintergrundbeleuchtete Display ist um einiges trüger als das Display des ACROBAT. Hinzu kommt die etwas trübe Ausstrahlung der Helligkeit und des Kontrastes. Durch die Preisdifferenz ist das jedoch meiner Meinung nach in Ordnung.

Es macht unterwegs einfach Spaß, eine kurze Auszeit zu nehmen und "mal eben" in ein Spiel zu schauen.



7th Guest

## Die Zukunft beginnt

**The 7th Guest wird aller Wahrscheinlichkeit nach eine neue Ära von Spielen für den PC einläuten. Mit der Veröffentlichung dieses nur auf CD-ROM erhältlichen Spiels ist jetzt jederzeit zu rechnen, und sehr wahrscheinlich werden anschließend tausende von CD-ROM-Laufwerken gekauft werden, nur um The 7th Guest spielen zu können.**

The 7th Guest werden Ihnen eine Vorstellung von der bisher unerreichten Grafikqualität geben, die dieses Spiel bietet. Alle Räume und Einstellungen wurden mit Hilfe des Autodesk 3D-Studios entwickelt und bieten eine Grafikqualität, die dem Spieler den Eindruck vermittelt, es handle sich um echte, mit professioneller Kamertechnik aufgenommene Filmsequenzen. Auch bei der Qualität der Animation wurden keine Kompromisse eingegangen, auch wenn für die überzeugende Umsetzung ein leistungsfähiger Rechner (386/25 oder höher) nötig ist, um den "Film" richtig genießen zu können. Zusätzlich enthält das Spiel 36 Minuten bewegter



Das Spiel fällt in die Kategorie der Adventure-Games, aber damit hören die Gemeinsamkeiten auch schon auf. Acht Hauptdarsteller und weitere 15 Charaktere werden aufgeboten, um die Geschichte von Henry Stauff zu erzählen, einem teuflischen Spielzeugmacher, dessen Spielzeuge ein diabolisches Geheimnis bergen. Als einige Kinder nach dem Kauf seiner Spielzeuge unter mysteriösen Umständen sterben, beginnt die örtliche Gemeinde Fragen zu stellen, und schließlich wird die Sache durch den plötzlichen Tod von Stauff noch komplizierter. Das Spiel selbst beginnt, als sechs Gäste von einem Unbekannten in das auf einem Berg gelegene unheimliche Haus des verstorbenen Spielzeugmachers, das nun leersteht, eingeladen werden. Eine der wirklich herausragen-



den Besonderheiten dieses Spiels ist die freie Gestaltung, denn es gibt keinen vorgezeichneten Weg, das Rätsel zu lösen. Dem Spieler steht es vollkommen frei, den Verlauf der Handlung zu gestalten, gerade so, wie es ihm oder ihr gefällt, und dabei anderen Personen zu folgen und so das Geheimnis des riesigen Hauses zu lösen. Es gibt 22 Räume, und jeder Raum birgt ein eige-

nes Geheimnis sowie ein Rätsel, das es zu lösen gilt. Hier ähnelt das Spiel dem Horrorklassiker "The Shining". The 7th Guest wurde so angelegt, daß der Spieler ständig mit einer Mischung aus filmähnlichen Schockerlebnissen und schaurigen, beunruhigenden Phantasievorstellungen konfrontiert wird. Apropos Phantasievorstellungen: Die "Fimszenen" in The

Bilder und Dialoge. Der Soundtrack wurde von "The Fat Man" komponiert und eingespielt, der auch schon die Musik zu "Wing Commander" komponiert hat. Bisher ist es uns noch nicht gelungen, in das Haus selbst vorzudringen und herauszufinden, wie man Gegenstände handhabt und eine Unterhaltung führt. Wir sind aber zuversichtlich, daß The 7th Guest als Meilenstein im Bereich der Adventure-Games auch hier keine "Aussetzer" aufweisen wird.

Paul Rigby ■

**PREVIEW**  
**PREIS lt. Hersteller**  
**nach nicht bekannt**  
**HERSTELLER**  
**Virgin Games**  
**MUSTER von**  
**Hersteller**

Zool

# PC Ninja

**Hoch oben im Norden Englands wird ein neuer Versuch gestartet, die eigentliche Domäne der Homecomputer und Konsolen zu durchbrechen. Mit Zool soll ein neuer Standard für Jump'n Run Spiele auf dem PC gesetzt werden.**

Eine der bekanntesten Spielfiguren aus der heilig umworbenen Konsolenwelt mußte so beim Schöpfungsakt Zools Pate stehen. Sonic the Hedgehog wirbelte vor gut eineinhalb Jahren die Welt der Module und Videospiele kräftig durcheinander und avancierte binnen kürzester Zeit zu einem in Werbung und Presse stets präsenten Markenzeichen. Mit Zool schaffte es Gremlin in erstaunlicher Spielqualität, eine ähnlich schnell und unterhaltsam animierte Jump'n Run-Figur mit ganz eigenem Charme auf den Amigo-Monitor zu bannen.

## Phantasie-landschaften

Der Titelheld Zool präsentiert sich als ein gewitzter Einzelkämpfer aus einem fernen Ninja-Reich der neunten Dimension, in seinem Kampfkostüm, einer schwarzen Ninjakluft. Sobald der Kleine auf der Bildfläche erscheint, tritt der eigentliche Auftrag vollends in den Hintergrund. Von nun an heißt es, tief Luft holen und ab geht die Post. Einzige Verschnaufpause bietet das Erreichen des nächsten Levels. Zool flitzt dermaßen schnell über die bunten Bildschirm-landschaften, daß man mehrmals den Rückwärtsgang einlegen muß, um sicherzugehen auch ja nichts von der einzusammelnden Pracht zu vergessen. Und prächtig stellen sich die Levels wirklich dar. Derer 21 sind über sieben phantasievolle Welten verteilt. Da präsen-

tieren sich die Welt der Süßigkeiten, der Musik oder der Früchte in der ganzen 256-farbigem Bandbreite; für Zool wie für den Spieler das reinste Schlaraffenland.

## Comic-Kämpfer

Doch Vorsicht ist allseits geboten, gibt es doch genöthlich genug üble Widersacher und hinterhältige Fallen. Bei dem Affenzahn des Titelhelden bedarf es schon exzellenter Reflexe, alle Hürden zu meistern. Trotz aller Widrigkeiten ist der kleine Vermummte natürlich nicht ganz wehrlos, verfügt er doch über ein ansehnliches Repertoire an Schlagtechniken, wie es sich eben für einen echten Ninja gehört. Sollte es einmal ganz dicke kommen, scheut sich Zool auch nicht aus dem reichhaltigen Waffenarsenal eine Keule auszupacken. Das mag sich zwar alles wie eines der üblichen Beat- und Kick-Spiele anhören, erhält aber durch die farbenfrohe, vor skurriler Ideen sprühende Darstellung einer Phantasiewelt und durch die Einbindung in ein ganz anderes Spielgenre eine völlig neue Qualität.

Betrachtet man nämlich das derzeitige Angebot an Jump'n Run-Spielen für den PC, so findet man viele lobenswerte Versuche dieses so beliebte Genre in der DOS-Welt zu etablieren. Das rechte Spielgefühl allerdings wollte nicht so recht aufkommen. Auch für das besagte Gremlin-Team dürfte dies keine leichte Aufgabe sein, wenn



man bedenkt wie sehr ein durchschnittlicher PC, und das ist bei den derzeitigen Entwicklungen auf dem Hardwaremarkt wohl mindestens ein 386er, mit der Darstellung vieler bewegter Bitmap-Elemente auf dem Monitor seine Probleme hat. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball und können Ihnen für eine der nächsten Ausgaben der PC Games eine

spielbare Demodiskette in Aussicht stellen.

Christian Müller ■

**PREVIEW**  
**PREIS lt. Hersteller**  
 ca. DM 110,-  
**HERSTELLER**  
 Gremlin  
**MUSTER von**  
 Hersteller

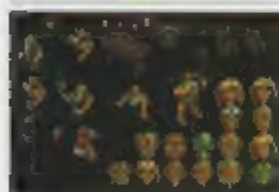


Veil of Darkness

# Transylvanisch



Erinnern Sie sich noch? Vor kaum einem knappen halben Jahr staunte die Rollenspiel-Fachwelt nicht schlecht über das neue Spielsystem von The Summoning.



Darkmere

## Drachendunkel

Eine Fantasygeschichte nach bewährtem Strickmuster dient den Engländern als Hintergrundgeschichte. Die wiederauferstandene, furchterregende Drachenbrut Enywas versetzt König Gildorns Reich mit unzähligen Orkscharen in Angst und Schrecken. Der Sohn des Königs, Prinz Ebryn, ist seit dem ersten Sieg seines Vaters über das grausige Gezücht zu einem stattlichen Recken herangewachsen. Jetzt, da die Finsternis wieder ins Land zu rollen scheint, ist es an ihm gegen das Böse in die Schlacht zu ziehen. Der gealterte König versäumt es aber nicht Ebryn noch Hilfreiches mit auf den beschwerlichen Weg zu geben. So rückt "Dragons Bane" ein machtvolleres Elfwort, das den Drachen schon einmal besiegte, als zweiter Hauptdarsteller in den Mittelpunkt.

### Dragons Bane

Es bezieht seine Kraft aus dem besiegt Bösen. Sollte aber

das Gute damit geschlagen werden, verliert es sie wiederum. Vorsicht ist also allorts geboten. Die Suche nach Enywas führt Ebryn durch drei verschiedene Gebiete des Landes, die königliche Stadt, verwilderte Wälder und schließlich in die Tiefen der Ork-Labyrinth. Sie begleiten den Prinzen mittels Joystick oder Tastatur durch die dreidimensional, isometrisch dargestellten Landschaften. Dabei wurde besonderer Wert darauf gelegt, die Spielbarkeit so einfach wie möglich zu gestalten, so sind sämtliche Aktionen mittels Joystick und weniger Tasten verfügbar. Begegnen Ihnen einer der Unholde kommt es zu sehenswert animierten Actionsequenzen, in denen der Joystick die Schwertführung steuert. Die Farbpalette des 256-Farben-Modus weiß durch ihre sorgfältige Zusammenstellung die richtige Stimmung in diesen düsteren Zeiten zu erzeugen. In Kombination mit der Sound-Untermalung vermag sie den Spieler von den windi-

Nach mehreren actionbetonten Arcade-Spielen versucht sich das englische Softwarehaus Core Design nun an einem Adventure im Stile des altbekannten Cadaver.

Darkmere präsentiert sich in bester



Cadaver-Manier, allerdings mit eindrucksvoller Atmosphäre.

gen Straßen der nächtlichen Stadt bis hin zu blubbernden Lavaflüssen der Drachenhöhle in eine eigentümliche Atmosphäre zu versetzen.

Christian Müller ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 120,-

HERSTELLER  
Core Design

MUSTER von  
Hersteller





**S**ie hatte mit diesem Erfolg wohl gerechnet und ist schon im März dieses Jahres in der Lage, ein auf diesem System basierendes, brandneues Horror-Fantasy-Rollenspiel, zu präsentieren. Als Hintergrund dient diesmal das Land der Vampire: Rumänien. Eine Ecke dieses sogenannten Landstrichs ist diesmal besonders dunkel. Der uralte Blutsauger Kairn unter-

drückt und knechtet dort mit den ihm dienstbaren Kreaturen der Nacht seit Jahrhunderten ein kleines Teil. Klar, daß Sie inmitten dieser ungemütlichen Szenerie ihren großen Auftritt haben. Als Pilot einer Transportmaschine müssen Sie genau hier landen...

## Gruselatmosphäre

Die Szenerie wurde von den Programmierern glänzend eingefangen. Die detaillierte 3D-Darstellung in 256 Farben sowie die filmähnlichen Animationen verstehen es durchaus, dem Spieler einige Gänsehautkaskaden zu bescheren. Auch die Sounduntermolung kann Sie mit eingezogenem Kopf vor den Monitor bannen. Sehr

hilfreich ist auch die Möglichkeit, sich die mit Automapping erstellten Karten und die langen Konversationstexte ausdrucken zu lassen. Zudem wurde wie eingangs erwähnt die hervorragende Icon-gesteuerte Benutzeroberfläche aus The Summoning wiederverwendet und weiter verbessert. Mit ihr hat man eine ausreichend große Darstellung des eigentlichen Geschehens und zugleich in Windeseile Zugriff auf alle wichtigen Icons oder Optionen, was dem Gameplay deutlich zugute kommt. Veil of Darkness wird im März zuerst als englische Version erscheinen, das deutsche Pendant soll im April folgen.

Christian Müller ■



## PREVIEW

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 130,-

HERSTELLER  
SSI

MUSTER von  
Softgold

Realms of Darkness

# Dunkles Reich



**Grandslam beschwört in einem Arcade Rollenspiel die Suche nach den endgültigen Antworten auf die Geheimnisse des Lebens und des Todes herauf.**

**I**m mächtigen Turm der Plains of Darkness nähern sich die Experimente eines Priesters und Wahrsagers ihrem Ende. Doch in der freudigen Hast wird eine letzte Zutat vergessen, die langen Jahre der Erforschung waren umsonst... Die Götter, amüsiert über den Versuch, ihre Geheimnisse zu durchschauen, verdammen seine Seele zu ewigem Leben. Bis zum Ende aller Zeiten wird diese Bürde vom Vater an den Sohn weitergegeben. Jahrhunderte vergehen, aber der Turm be-

herrscht weiterhin das gesamte Land, als Symbol für den Wahnsinn eines Einzelnen. Der jüngste Sprößling aus einer langen Reihe verfluchter Kinder weiß nichts von dem uralten Erbe, das ihm leidvolle Alpträume beschert. Doch in ihm regt sich Widerstand, zu gravenvoll sind die nächtlichen Heimsuchungen. Der kleine Junge schwört die Antworten zu finden. Er läßt die Sicherheit des Turmes hinter sich und zieht durch die Lande, alleine gegen eine ganze Welt.

## Populistisch

Die Szenerie gestaltet sich für den Spieler sehr unterschiedlich. Da wird zwischen großzügiger, populusartiger 3D-Isometrie für die Überlandreisen im großen Maßstab und zweidimensionalen Seitenansichten für Actionsequenzen oder Kommunikationsszenen hin- und hergeschaltet. Hunderte von Charakteren werden dem Titelhelden auf der Suche nach seiner Herkunft begegnen. Aber auch vor Ungeheuren aller Art

muß er sich in acht nehmen. Behilflich im Umgang mit den Geschöpfen der Nacht oder einfach nur auf der Suche nach Utensilien, ist dem Spieler natürlich auch ein ausgeklügeltes Magiesystem. In Bälde werden wir vielleicht die ultimative Frage beantworten können.

Christian Müller ■

## PREVIEW

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 120,-

HERSTELLER  
Grandslam

MUSTER von  
Hersteller

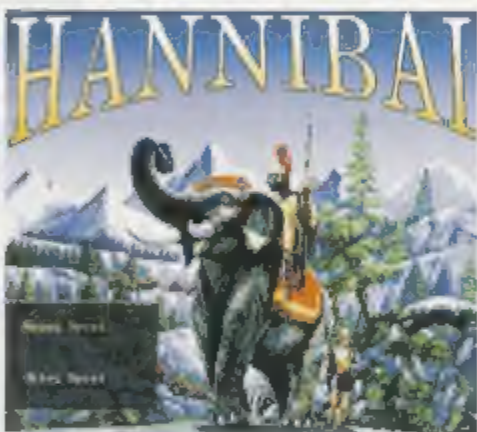




COMING UP!

## Shadow of the Comet

Nach Alone in the Dark will uns Infogrames weiter in die schaurigen Geheimnisse der Cthulhu-Mythologie einweihen. Als Vorlage diente wiederum ein Horror-Klassiker von H.P. Lovecraft. Brachte uns das verwendete Spielsystem in Eternam noch humorvollen Sarkasmus, wird es Ihnen nun wahre Schauer über den Rücken jagen.



## Hannibal

Starbyte is back! Die Bochumer warten nach langer Veröffentlichungspause mit einer sehr interessanten Kombination aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel auf. In der nächsten Ausgabe erwarten wir Sie in der Welt der Kriegselefanten und Legionen.

## Spaceword Hol

New World Computing macht weiter! Für alle Windows-Liebhaber gibt es in der nächsten Ausgabe einen Strategie-Leckerbissen mit Netzwerkfähigkeiten.



## Coverdisk

PC Games macht Zool Beine! Exklusiv auf der nächsten Heftdiskette befinden sich erste spielbare Levels von Zool, dem Jump'n Run Ninja. Das bedeutet bunte, schnelle Abwechslung im Strategie- und Simulationsalltag.

## Impressum

**Verlagsanschrift**  
 CT Computer Verlag GmbH & Co. KG  
 Innuere Gromer Markt-Straße 6  
 8500 Nürnberg 1  
 Telefon 09 11 7 53 25-0

**Redaktionsanschrift**  
 CT Verlag Redaktion "PC Games"  
 Innuere Gromer Markt-Straße 22  
 8500 Nürnberg 60

**Onlinelektor**  
 Christian Gellert

**Leitender Redakteur**  
 Christian Müller

**Redakteur PR**  
 Thorsten Szarmela

**Redaktionsberatung**  
 Arthur Kunkel

**Korrektur und Bildredaktion**  
 Michael Schwan

**Redaktion**  
 Thomas Zarovick, Peter Freunsch,  
 Lars Geiger, Alexander Gellert,  
 Hans Jepsch, Wilfried Lindt,  
 Peter Maueröder, Oliver Manne,  
 Martin Müller, Martin Rasmel, Paul Rigby,  
 Roman Kersch, Karl Schwabedissen,  
 Harald Wagner, Albert Warnecke,  
 Stefan Zebisch

**Layout**  
 Hermann Hofmann, Simon Schmid,  
 Michael Schwan, Dieter Steinhauser,  
 Anja Stübgen

**Grafisches Konzept**  
 Christian Müller, Dieter Steinhauser

**Geschäftsführer**  
 Adolf Silbermann

**Vertrieb**  
 Gery Verlag GmbH

**Vertriebsleiter**  
 Roland Bollender

**Werbung**  
 Stephanie Anzberger

**Anzeigenkontakt**  
 HEDIG Medienmarketing GmbH  
 Falkstraße 45-47  
 4100 Duisburg  
 Telefon 02 03 - 3 05 11 11  
 Fax 02 03 - 3 05 11 34

**Druck**  
 Cramer Oleg Ltd.  
 Tewkesbury England

**Abonnement**  
 PC Games kostet im Jahres-Abonnement  
 DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens  
 für ein Jahr.

**Manuskripte und Programme**  
 Mit der Einsendung von Manuskripten  
 jeder Art gibt der Verleger die Zusam-  
 menfassung zum Abdruck in den von der  
 Verlagsgesellschaft herausgegebenen  
 Publikationen. Eine Gewähr für die  
 Richtigkeit der Veröffentlichung kann  
 nicht übernommen werden.

**Urheberrecht Text**  
 Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge  
 sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche  
 Reproduktion oder Nutzung bedarf der  
 vorherigen, schriftlichen Genehmigung  
 des Verlegers.

**Urheberrecht Coverdisk**  
 Alle auf der PC Games Coverdisk veröf-  
 flichten Programme sind urheberrecht-  
 lich geschützt. Kopieren oder gewerbliche  
 Nutzung bedarf der vorherigen, schriftli-  
 chen Genehmigung des Verlegers.  
 Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung  
 für evtl. auftretende Kosten oder  
 Schäden. Für den Inhalt des Programms  
 sind die Autoren verantwortlich.

Die nächste  
 PC Games  
 erscheint  
 am 17. März  
 im Zeitschriften-  
 handel!